

Regalamos cartuchos, canoas, y gafas de DKC2

SUPER 96
MK3
TINTIN
DOOM
MEGAMAN X2
FRANK THOMAS
MICROMACHINES





6 páginas repletas de datos, precios y puntuaciones

DONKEY KONG COUNTRY 2 · Primera Review

iQué animalada.

Todos los secretos de BATMAN FOREVER



# La portada: Donkey **Kong Country 2**

Diddy y Dixie, la pareja protagonista de la penúltima aventura renderizada de Nintendo, se han colado en la portada de este mes y se han enganchado al logo de Nintendo como diciendo no, si de aquí no nos vamos a apear. Tan convincentes anduvieron que aquí el equipo de la revista no tuvo por menos que aceptar la 'propuesta' y dejar que los monillos camparan a sus anchas por la página que más se ve de Nintendo Acción. Y menos mal que aceptamos, porque ya se iban a comer el sellito de Nintendo.

### Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz Directora de Arte: Susana Lurguie Redacción: Javier Abad, Begoña Contento Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo, Juan Lurguie Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha Fotografía: Pablo Abollado Colaboradores: David García, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz, Grupo Kronos

Directora Comercial: María C. Perera Coordinación de Producción: Lola Blanco Director de Administración: José Angel Jiménez Departamento de Sistemas: Javier del Val Departamento de Circulación: Paulino Blanco Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M. del Mar Calzada Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Circuelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Transporte: BOYACA, Tel: 747 88 00 Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid Depósito Legal: M-36689-1992

ndo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Enterta Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Na copyrights de las firmas serialadas:  $TM_i \Theta y \Theta$  en juegos y personajes pe NIINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de la Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte



# **JMARIO**



# Generación Ultra: Todo preparado para la explosión final

La cuenta atrás ha pasado el punto de retorno. Nada de lo que oigáis por ahí, retrasos,

Nintendo ha aceptado el reto japonés del Shoshinkai y hasta ha ubicado las primeras máquinas en el recinto. Pronto. la promesa se hará realidad. Y entonces nos reiremos todos.



# **En review: Diddy's Kong Quest**

¡Y qué podía hacer Rare para conseguir que la

segunda parte de DKC recordara pero no recordara al original, animara en una palabra al chaval a comprarse el cartucho? Pues digo yo que eso tan manido de renovarse o morir. El gran mono se nos va de la escena, sale la monita y se perfilan

nuevos detalles gráficos y más movidas efectistas. ¡Suficiente? Seguro que sí.

# **SUPER STARS**

40	Donkey Kong Country 2
44	Mortal Kombat 3
48	Doom
52	Zoop
54	International Soccer De Luxe
58	Killer Instinct GB

# NÚMERO 37 - DICIEMBRE 1995



# La preview: Tintin

El polifacético héroe del cómic está a punto de entrar por la puerta grande en el mundo Nintendo. Infogrames, ¡menuda sorpresa!, ha convertido la aventura en el Tibet de este periodista en un cartucho osado, gráficamente interesante, que mezcla la aventura, el plataformeo y hasta los diálogos para al final conseguir un producto muy recomendable. El mes que viene daremos cancha al chaval y a su Milú, a Haddock y... al tren que se detiene, a las prácticas de alpinismo, a las conversaciones en español, a ése reloj que no se detiene...

# **PREVIEW**

24Tintin el Tibet	28 Micromachines 2
26 Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball	30 Megaman X2



### Dossier:

# Cómo rentabilizar tu dinero

Se acercan las navidades y a uno ya le llega la hora de pedir ese cartucho que tanto le gusta. Si lo tienes claro, perfecto, de lo contrario echa un ojo al dossier de este mes. Incluye un catálogo con los precios, puntuaciones y hasta comentarios de los que han sido y son mejores juegos del año desde el punto de vista de esta redacción. ¿A que ahora sabes lo que quieres?



# **EN CLAVE NINTENDO**

68	Batman Forever	76 Killer Instinct
72	Primal Rago	

# ...Y NUESTRAS SECCIONES HABITUALES

4	Big N	60 El Pulso
8		62Zona Zero
12	Anticipación	64Zona Golfa
20	World of Nintendo	66 Concurso Donkey Kong Country 2
22 .		80La Penúltima Página



# Big N se prepara para las compras de Navidad.

### EL LUCHADOR PORTÁTIL

Hola Big N, ¿cómo te va? Yo aquí estoy, tengo una Game Boy y unas ganas terribles de que salga la Ultra. Te envío unas preguntas sobre la Game Boy y demás asuntos:

Ordéname de mejor a peor los siguientes juegos de lucha de GB, teniendo en cuenta que ya tengo 'MK2': 'Street Fighter 2', 'World Heroes 2 Jet', 'Primal Rage', 'Killer Instinct' y 'Mortal Kombat 3'.

Vaya, parece que aquí tenemos a un auténtico fan de los juegos de 'rol'. A mí el que más me gusta de la última hornada de lucha portátil es 'World Heroes 2 Jet'.

Después me quedo, por este orden, con 'Street Fighter 2', 'Killer Instinct' y 'Primal Rage'. De 'MK3' me reservo la opinión hasta que lo comentemos próximamente en la revista.

¿Saldrá también para Game Boy 'Donkey Kong Land 2'?

Yo apostaría a que sí, pero me baso simplemente en mi fino olfato consolero y en títulos como 'Super Mario World 2' o 'Kirby's Dream Land 2', en los que Nintendo demostró su gusto por las segundas partes.

¿Qué es un shoot'em-up? ¿Lo mismo que un beat'em-up?

No. Hablando en cristiano, un shoot'em-up es un matamarcianos de los de toda la vida.

¿Por qué en los juegos de lucha de Game Boy siempre falta algún personaje del original como Vertigo ('Primal Rage'), Cinder y Riptor ('Killer Instinct') o Vega, Dhalsim y Honda ('Street Fighter 2')?

Faltan por la misma razón por la que en un coche no cabe tanta gente como en un autobús de línea. Simplemente porque uno es mayor que el otro. Vaya, que no hay suficiente memoria. De todas formas, no siempre ocurre eso. 'World Heroes 2 Jet', por ejemplo, tiene más personajes que el original.

Con la salida del Virtual Boy, ¿descenderá en juegos y uso la GB?

¿Con la qué de qué has dicho? Yo todavía no he visto ningún Virtual Boy en la tienda de la esquina, así que de momento relájate, que a nuestra GB le quedan muchos años por delante.

Pelayo Marsón González. 2 lustros y 3 años. Oviedo.

### ASOMBRADO CON NUESTRO SAQUE

Les escribo porque tengo una pequeña duda que me tiene muy intrigado. En la revista número 20, hacéis un comentario sobre el juego 'Jimmy Connors Pro Tennis Tour' en el cual hay una foto donde la velocidad de la bola en el saque es de 173 Km/h y comentáis que habéis sobrepasado esos 173 y habéis llegado a 225 km/h. Yo no supero los 130 km/h, así que me gustaría que me dijeseis cómo lo habéis conseguido y si la cosa tiene truco.

Así me gusta, la carta ideal para poder marcarme un vacile delante de estos señores. Pues no, mira por donde, no hay truco alguno. Lo hemos conseguido con nuestra habilidad habitual y, eso sí, con horas y horas de 'durísimo' entrenamiento. (Entre tú y yo, amigo Enrique, no es tan difícil. ¿Te has dado cuenta de que algunos jugadores tienen en el saque su punto fuerte?)

Enrique Beltrán Martín. Hoyo de Pinares (Ávila)



### LÍNEA DIRECTA CON EL CAPITÁN POLÍGONOS

Hola Big N. Te escribo porque estoy un poco mosqueado y quiero que me corrijas, así que allá voy:

En el número anterior, concretamente en la guía de 'Killer Instinct', me encuentro al volver la página con una enorme e impresionante cantidad de combinaciones, en las cuales aparecían los combos, ultra combos, ultimate combos, humilliation y fatalities, pero por ningún lado veo los breakers, ni los dangers. ¿Cómo es eso?

Pues por la sencilla razón de que la forma de hacer los combo breakers y un danger move de cada personaje viene perfectamente explicada en las instrucciones del juego. Tanto es así que no nos sentíamos capaces de explicarlo nosotros mejor en la guía. Además, supongo que eso que llamas fatalities son algunos danger moves adicionales que sí incluimos en el número pasado y que seguimos incluyendo en éste.

En anteriores números de vuestra revista, se decía que la capacidad de manejar polígonos de la Ultra 64 era de 100.000 polígonos texturados por segundo.

Después, en la revista Hi-Tech, un chaval

SALTASTE DE BARRIL EN BARRIL.
VIAJASTE EN VAGONETA
POR LAS MINAS.
NINGUNA FASE OCULTA SE TE
HABIA ESCAPADO.
Y ACABASTE CON KING K.ROOL
EN EL GALEON PIRATA.

PUES BIEN.

HEMOS ENCONTRADO ALGO TODAVIA MAS DIVERTIDO QUE JUGAR CON DONKEY KONG.



de Madrid pregunta si la Ultra tendría las mismas características que la Indy o el Onix de Silicon Graphics, y el que responde dice que lo más seguro es que apostarán por el Onyx. En la siguiente pregunta, el chaval comenta que si la Ultra 64 es capaz de mover 1.000.000 de polígonos texturados (supone el chaval), sus juegos serían mejores que los del Model 2... Pero ¿a quién creo? Yo pienso que si va a tener las características del Onyx, 100.000 polígonos texturados por segundo serán muy pocos.

Bzzzzzzz...Onyx....arrrrrrrr....texturados. ..bzzzz....; Ya! Perdón, era un pequeño cortocircuito provocado por tu pregunta. Menuda comedura de coco que tienes, chaval. Vamos a ver. Lo primero es que el hecho de que Ultra vaya a estar basada en la arquitectura de un Onyx no quiere decir que sea eso, un Onyx. Lo segundo es que te quedes con la cifra de 100.000 polígonos texturados por segundo, de momento. Y lo tercero, que hasta que Nintendo no deje claro cuáles van a ser finalmente las características técnicas de su máquina no des nada por sentado. Ni siquiera un rumor. Cuando tengamos la consola, ya nos molestaremos en contar los polígonos que textura por segundo.

Luis Fernández Delgado Villalba. Valencia.

### LLEGAN LAS COMPRAS NAVIDEÑAS

¡Hola Big N! Necesito tu ayuda para un par de dudas. Estoy preocupadísimo porque llegan las Navidades, que es una de las pocas veces en las que me compro algún juego de Super, y ni Nintendo España ni ninguna otra distribuidora parece dispuesta a sacar un RPG en este país. Yo sólo compro RPG's y juegos de Mario.

Por esta razón te pregunto:

¿Saldrá algún RPG en España estas Navidades aunque no esté traducido? ¿Saldrá 'Chrono Trigger' o 'Final Fantasy III' como ocurrió

con 'Secret of Mana',
aunque sea después de
las Navidades?
Respóndeme por favor,
porque como me digas
que sí, prefiero
esperarme a que salga
alguno de estos para
comprarlo.
Pues lamento decirte

Pues lamento decirte que ninguno de los títulos que citas tienen prevista su salida en nuestro país de momento. De todas formas, dado que sólo te compras juegos de rol o de Mario, te aviso que en enero se pone a la venta en Japón el juego de tu vida, 'Mario RPG', y éste sí es muy probable que llegue a España unos meses después. Si eres capaz de esperar, perfecto. Si no, te veo gastándote el dinero en mazapanes esta Navidad.

Tengo pensado comprarme 'Super Mario World 2', aunque estoy dudando entre éste y 'DKC2'. ¿Cuál me aconsejas tú, Big N? (Nota: si te sirve de guía, me gusta que los juegos sean largos.)

Me da que en este momento debe haber unas 'tropecientas' mil personas que se estén sorbiendo el seso con la misma duda que tú. Como tú mismo dices, muchos de vosotros esperáis las Navidades como una de las pocas oportunidades que tenéis para gastaros todo vuestro dinero en un cartucho, así que me da un poco de palo decantarme por uno u otro. Si hubiese una gran diferencia de calidad entre los dos, no dudaría en aconsejarte el mejor, pero es que me estás hablando de dos auténticos juegazos. Además, como la mecánica de juego es similar (completar el 100% del juego), al final es cuestión de gustos: la simpatía con los FX de Mario o el alucine con las renderizaciones de Donkey. Tú decides. Y decidas lo que decidas, seguro que habrás acertado. Eso es lo que se llama rentabilizar el dinero.

"Air Ordo". Vaya usted a saber cuántos años. Madrid.

### ¿DE AVENTURAS O DE COCHES?

Hola Big N: Quiero comprarme un juego de aventuras o de coches. ¿Cuáles me recomiendas?

Anota entre los primeros al inevitable 'Zelda', al traducido 'Illusion of Time' y tampoco te olvides de 'Young Merlin', que está bastante bien. En cuanto a coches, 'Super Mario Kart', 'Stunt Race FX' y, en plan más realista, las dos partes del 'F1 Pole Position' que sacó Ubi en su día.

Ordéname de mejor a peor estos juegos: `Top Gear', `Top Gear 2', `Tiny Toons Wild & Wacky Sports', `Sparkster', `Bubsy', `Addams Family 2' y `Another World'.

Prepárate, que allá va: 'Sparkster', 'Addams Family 2', 'Another World', 'Top Gear 2', 'Top Gear', 'Bubsy' y 'Tiny Toons Wild & Wacky Sports'. ¿Contento?

### ¿Merece la pena comprarse el Nintendo Scope?

La verdad es que el aparatillo es bastante divertido, pero ten en cuenta que no salen demasiadas novedades que aprovechen sus posibilidades. Si te conformas con lo que hay, el Scope puede ser una buena opción. Además, ahora está a buen precio.

David Pérez Señas. S. Sebastián de los Reyes. Madrid.

Turno de replica

### LA DUDA 'FUTBOLERA'

"...Y luego resulta que cuando se deciden a sacar un juego de fútbol bueno de verdad, lo hacen a la vez. Ya pasó con el primer 'International Superstar Soccer' y el 'FIFA' de Electronic Arts, y ahora vuelven a hacernos la misma jugada. ¿Es que Konami y EA se ponen de acuerdo para sacar sus juegos o qué? Pues el caso es que vo no sé por cuál decidirme." Luis Martín Cairiño. La Coruña.

# PREOCUPADO POR EL FUTURO

"¿Qué va a pasar con la revista cuando salga la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64? ¿Vais a hacer una sección nueva para comentar sus juegos? Lo digo porque yo ya me había acostumbrado a vuestros comentarios, pero por otra parte me gustaría ver algo nuevo, una ficha más molona o algo así. Es sólo una idea."

Enrique Soler González. Algeciras.

### ¡UN JUEGO DE INDURÁIN, POR FAVOR!

"¿Por qué no hace alguien un juego con Miguel Induráin de protagonista? Yo creo que lo que ocurre es que aquí no hay nadie que programe juegos para consola, y en el extranjero, que es donde pueden hacerlo, no les interesa. Nosotros tenemos a uno de los mejores deportistas del mundo y nos tenemos que tragar juegos deportivos que llevan el nombre de tíos que les deben conocer en su casa a la hora de comer y que a Induráin no le llegan ni al pedal de la bicicleta."

Laura Díaz Bernabé. Guadalajara.



# EN SU BUSCA



# DONKEY KONG COUNTRY 2. LA LEYENDA CONTINUA.

¿RECUERDAS LO QUE TE DIVERTISTE JUNTO A DONKEY KONG? PUES NO ES NADA COMPARADO A LO QUE SERA SALIR EN SU BUSCA EN DONKEY KONG COUNTRY 2. EN EL, EL MITICO GORILA ESTA SECUESTRADO Y DIDDY TENDRA LA MISION DE RESCATARLE. PARA ELLO CONTARA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE LA MONA DIXIE. AMBOS TENDRAN QUE SUPERAR MAS



DE IOO NIVELES. RECORRERAN NUEVOS ESCENARIOS. CONTARAN CON NUEVOS AMIGOS QUE LES ECHARAN UNA MANO Y NUEVOS ENEMIGOS QUE SE LO PONDRAN MAS DIFICIL. Y TODO EN UN JUEGO QUE TE VOLVERA A DEMOSTRAR QUE LOS 16 BITS SE HAN MULTIPLICADO POR DOS. ASI ES EL NUEVO TRABAJO DE SILICON GRAPHICS Y RAREWARE EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO. PARA QUE LA LEYENDA CONTINUE... Y ESO NO ES TODO, PORQUE TAMBIEN PUEDES DISFRUTAR DE ESTE MAGNIFICO JUEGO EN LA VERSION PARA GAMEBOY: DONKEY KONG LAND.





**Nintendo** 

# **Next** Level







'MK3' también estará en Game Boy Lo más salvaje que verás en tu súper portátil

Tendrá 8 luchadores, todos ellos estilizados y de una apariencia brutal; tres niveles de dificultad, representados por tiras a modo de torneos; kombat kodes antes de cada combate; movimientos finales con explosión de violencia a tope; y un gustillo a cartucho de los que venden que tira para atrás.

Es o mejor dicho será 'Mortal Kombat 3' en versión Game Boy, la conversión *a portátil* de la creación de Williams-Acclaim cuyas primeras imágenes, en primicia absoluta, os ofrecemos en nuestra revista.

El juego ha sido desarrollado por Software Creations y estará a la venta antes de fin de año. Como



habéis leído al principio, perderá a seis luchadores respecto al original y, eso os lo decimos ahora, retocará los escenarios hasta reducir el detalle a la mínima expresión. Ya sabéis, esas cosas por las que hay que pasar cuando se hace una conversión tratando de mantener intactos los innumerables golpes y el espíritu final del juego.

Será Arcadia, la compañía que distribuye en exclusiva los productos de Acclaim en España, la que edite el cartucho en nuestro país. Y al loro, porque ésta será la mejor versión portátil de 'Mortal Kombat' a la que hayáis jugado.

'MicroMachines 2' y
'90 Minutes'

Más clásicos
para Super
Nintendo y
Game Boy

Durante las **próximas semanas**, llegarán a las tiendas un par de juegos atómicos para **Super y Game Boy** cuyos nombres os sonarán a gloria. Se trata de 'MicroMachines 2' en versión portátil, y '90 Minutes: European Prime Goal' para los 16 bits. Ambos son licencia de la prolífica Ocean, pese a que el primero es un original Codemasters y el segundo llega de la mano de Namco.

Aunque no hará falta que expliquemos con pelos y señales de qué va cada juego, no está de más que, por lo menos, los presentemos. Lo de 'MicroMachines' estaba cantado. Entre Codemasters y Ocean, se las han apañado para trasladar toda la gracia de este pequeño diablo de jugabilidad a la portátil, incluyendo colores para el súper adaptador, partidas uno contra uno desde el mismo mando o consola, una opción link y una Liga que incluye hasta cuatro jugadores. Personajes y circuitos mantendrán la esencia del original.

Por la parte de <u>'European Prime</u>
<u>Goal'</u>, que sepáis que es la tercera
entrega del 'futbolero' cartucho de
Namco que viene arrasando en
Japón desde hace tiempo: 'Prime
Goal'. En esta ocasión, pone en liza
14 selecciones europeas y reta a
todos los jugones del mundo a
cinco torneo diferentes más una
opción de nombre you re a hero en
la que podréis componer una
selección ideal o practicar como
locos durante el entrenamiento. El
juego presentará una perspectiva





European Prime Goal

SNES

lateral, una línea muy sencilla de tendencia arcade y pantallas dedicadas exclusivamente al regate, como si fuera rol tipo 'Campeones'.

'MicroMachines 2' y '90 Minutes' estarán a la venta en breve de la mano de Arcadia.





Última hora sobre Ultra 64 Nintendo también quiere

'entrar' en

Internet

Nintendo amplia horizontes para su Ultra. La casa nipona acaba de hacer público un interesante acuerdo que liga a la compañía Netscape Communications Corporation con el proyecto Ultra., Dicha compañía es la responsable del software Netscape Navigator, auténtico enlace entre los usuarios de Internet y las páginas que pueblan la red. La idea es que esta empresa desarrolle un software específico que permita al usuario de Ultra 64 penetrar en Internet a través del módem que están desarrollando Nintendo, Square y Just System Corporation.

El software será testeado pronto en el mercado japonés. De los precios, ya hablaremos... Enfréntate al Imperio y al poder del Lado Oscuro de la Fuerza en esta asombrosa conversión de la aventura más desafiante de la saga Star Wars de Lucasarts.

Siendo lo más fiel posible a la versión de 16 bits, toma el control de Luke, Han, Chewbacca, Leia o Wicket, el Ewok. Lucha a través de peligrosas misiones, pilota vehículos espaciales y después destruye la Estrella de la Muerte, devolviendo la libertad a la galaxia.



Nintendo, Game Boy y el sello oficial son marcas resgitradas de Nintendo Co. Ltd. Black Pearl Software es una marca registrada de T+HQ, Inc. © 1995 T+HQ, Inc.

# **Next** Level





¡Oue llamen a los bomberos!

# **Human prepara** la salida de 'The Firemen 2'

Uno de los títulos más originales y con más garra que han aparecido para la Super durante este año está a punto de estrenar continuación.

Se trata de 'The Firemen 2', la secuela que nos enfrentará de nuevo al fuego y a la catástrofe sólo que en escenarios, e incluso épocas diferentes a las que habíamos visto en la primera entrega.

Poco más se conoce sobre lo penúltimo de Human. Las pantallas que os ofrecemos son, por tanto, un documento único del que quizá podáis extraer unas cuantas conclusiones interesantes. Una, por ejemplo, que no se observan variaciones sobre la línea de juego. La perspectiva es igual, los bomberos ofrecen una imagen muy parecida y hasta la forma de lanzar el agua es similar. Pronto podremos comprobar todo eso. En cuanto el cartucho aparezca en Japón.

¡Se retrasa o es que desaparece?

# Nos quedamos sin 'Spot Goes to Hollywood' hasta al menos abril del 96

Llegamos a anticiparlo en nuestras páginas. El equipo de Dave Perry, Shiny Entertainment, estaba dando los últimos retoques a la penúltima aventura de Spot en la Super. 'Spot goes to Hollywood', un arcade a perspectiva isométrica con la chapa revolucionada en tecnología, debía aparecer en estas tierras allá para el mes de diciembre.

Y todo iba de maravilla hasta que, ¡lo que son las cosas!, se cayó de la lista. Así, como lo oís, se cayó de la lista de Virgin para este año. ¿Sería posible? Si nosotros hasta habíamos jugado con una versión beta avanzadísima... Pues eso, que Spot no vería el 95, pero sí el 96. La primavera, para ser exactos. ¡Una explicación? Resulta que Shiny quería hacer algunos retoques en el original y la cosa se iba a alargar más de la cuenta.

Hasta ahí todo bien, lo malo del tema es que la última lista de lanzamientos que nos ha pasado la compañía inglesa ya no incluye la versión SNES del gran Spot. Ni en abril ni en mayo. ¿Qué ha pasado entonces? ;Se queda o se va la

genuina mascota?

Nintendo Acción confía en que al final se produzca el lanzamiento. Pero, ¿cuándo? Eso ya es otra historia en la que estamos trabajando... Pero tranquilos, pronto sabremos más.



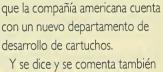
'MegaMan X3', a la venta en diciembre Capcom

# actualiza sus **lanzamientos**

Capcom ya tiene cerrada la campaña de Navidad. La compañía americana acaba de hacer pública una lista casi definitiva con los lanzamientos para Super Nintendo que próximamente se pondrán a la venta en Estados Unidos. Los cartuchos más apetitosos que incluye dicha lista son 'MegaMan X3', 'Final Fight 3' y 'Breath of Fire 2', secuelas de otros tantos originales de éxito, también de Capcom, que llegarán a las tiendas yanguis el día 15 de diciembre.

El notición no tiene de momento continuidad en España. Spaco, que, como anunciamos en La Penúltima Página, se ha hecho con los derechos para distribuir los cartuchos de Capcom, aún no nos ha notificado nada sobre esos productos. Así que es de esperar que lleguen a España a principios del año que viene.

Para terminar, una de rumores sobre Capcom. Se dice, se comenta



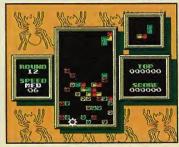
que este departamento podría tener preparados dos juegos para la entrada del 96. A saber: 'Major Damage' y 'Werewolf: The Apocalypse'.

# Notición para los usuarios de 8 bits Si tienes NES. debes tener 'Tetris 2'

Los 'tropecientos mil' usuarios de NES que aún quedan en España están de enhorabuena. Spaco, la compañía que lleva otros tantos años distribuyendo la consola en nuestro país, acaba de sacar a la venta un atractivo cartucho para llevaros a vuestros 8 bits. Es 'Tetris 2', una especie de mezcla entre las habituales leyes 'Tetris' y las complicadas teorías de 'Dr. Mario' que sin duda volverá a poner de moda el lío de puzzles y jugar con la NES a partes iguales.

El juego, del que ya disfrutamos en versión Game Boy hace un año, ya está disponible en las tiendas.











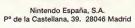


No es un sueño. Es Kirby con todo su equipo. El gordo más tragón y divertido de todos los tiempos, te sirve sus tres sabrosísimos juegos, para que te pongas las botas a jugar con él. ¡Despierta y corre a zampártelos!.











# Antición Revolution

Compañía: Acclaim

Memoria: 16 megas

Un subidón de adrenalina a



ritmo de Rock'n Roll

# Lanzamiento: Enero

 Acclaim ha intentado trasladar el aroma recreativo de la máquina de Midway a la Super tomando como referencia dos puntos reconocibles: los gráficos (de los personajes) y el sonido.



Será como estar en el salón recreativo empuñando una de esas ametralladoras que no dejan personaje digitalizado con cabeza mientras un estruendoso sonido rock'n roll termina por despachar nuestras neuronas.

El show os atrapará como nunca entre chirriantes melodías rock 'n roll, en las que Aerosmith tendrá un papel estelar, y un arsenal de CD asesinos combinados con ráfagas continuas de ametralladora. Así es 'Revolution X' y tal cual viajará a Super Nintendo. Bajo las mismas consignas que triunfaron en la recreativa de Midway.

El tema es disparar a brazo partido contra la morralla **New Order**, los enemigos, que aparece constantemente en pantalla.

Hasta cinco fases tendréis que pulir uno o dos jugadores enzarzados en una acción sin tregua y quizá atónitos por el condimento de tomate (seguro que no es sangre) que brota de cada enemigo destrozado.

Habrá helicópteros, tanques, escenarios de clubs nocturnos, pasillos oscuros y jaulas de esas que cuelgan en los nights más in con chicas en bikini danzando sin parar. No tenéis por qué cargaros todo lo que veáis, pero procurad no dejar bicho vivo, por aquello de la destrucción total.

Gráficos y escenarios se asemejarán bastante a lo ofrecido en la recreativa. La conversión resulta ágil, endiablada y casi

meteórica. ¡Ah!, las pantallas que os ofrecemos en esta anticipación corresponden a una versión beta del juego. Queda dicho, por si os sorprende el aspecto pixelado de algunos personajes.



**En algunos momentos del juego** podremos elegir la velocidad de desplazamiento del scroll.



**Sólo en modo dos jugadores** simultáneos tendréis posibilidades de avanzar en Revolution X.



"Sencillamente debes tener este juego, es fantástico."
NMS MAGAZINE 95%

"Te sorberá el seso. Te atrapará. Y acabará contigo." NINTENDO ACCIÓN

"Un cartucho que te desbordará por su acción desenfrenada." HOBBY CONSOLAS



SÓLO EN SUPER NINTENDO 16 MEGAS CHIP FX2











# A la séptima, seguro

que no va la vencida

Compañía: Capcom

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Noviembre



Nada, que por más que calculamos no nos salen las cuentas. Que si primero una X, que si ahora un número. Un millón de cartuchos a que MegaMan también se ha liado. Es lo de menos, tanto para él como para sus fans. Al final, todos nos entusiasmamos cuando oímos que este héroe de fórmula simétrica va a regresar a Nintendo.



La misma mecánica que lleva divirtiendo al personal durante tantos años se presentará en breve en este MegaMan.



El héroe azul contará esta vez con nuevos personajes que le ayudarán en su lucha contra el malvado Willy.



El penúltimo MegaMan será el más espectacular, salvaje y calculado de la serie. El que más imaginación derrochará, sin duda.







Y vamos por la séptima. Que en realidad no es la séptima, sino la tercera en Super Nintendo y la ¡vaya usted a saber! en las consolas Nintendo. Esperen. (cálculos) Había seis en NES, cinco en Game Boy... Total, que este MegaMan será el número catorce en la lista de regresos. Es obvio; por el chaval azul no pasa el tiempo. Cada generación que se incorpora a esto del videojuego vuelve a sentir la misma adoración por él que la anterior. ¿Su encanto? Quizá no variar la fórmula: dificultad, gráficos súper coloristas, los mismos protagonistas en cartel, enemigos reconocibles que al final se hacen hasta amiguetes. Uno se encariña con esto y lo único que busca en cada nueva entrega es un escenario diferente, nuevos aliados y vuelta a la lucha contra el malvado Dr. Willy.

En 'MegaMan VII', Capcom va a dar otra vuelta de tuerca a lo que ya se sabe que triunfa. El Dr. Willy se ha apoderado de una legión de robots malvados y quiere conquistar el mundo. Mega debe evitar la catástrofe saltando, corriendo, disparando entre no se sabe cuántas plataformas y tirando de amigos metálicos: un robot perruno de nombre Treble y otro armatoste llamado Bass.

Ni hablar más de la mecánica, ni de los gráficos (que parecen muy mejorados con respecto a otras entregas), ni de movimientos, ni de capacidad de adicción. Será otro MegaMan, el penúltimo seguramente (que es lo que se dice cuando la cosa tiene para rato) que nos ofrecerá lo que ha convencido durante años de estrellato.

# AHORA, EL CAMPO DE BATALLA LO ELIGES TÚ.

EN CASA.



INCLUYE CD "KILLER CUTS" DE REGALO

DONDE QUIERAS.



INCLUYE CHAPA DE COMBATE DE REGALO

ESTÉS DONDE ESTÉS, YA ES TORNEO KILLER INSTINCT. EN DEL JUEGO DEL FUTURO EN Y DONDE QUIERAS ALUCINA

POSIBLE PARTICIPAR EN EL TU CASA PODRÁS DISFRUTAR LA MÁQUINA DEL PRESENTE. CON EL JUEGO DE LUCHA MÁS

RÁPIDO PARA GAMEBOY. ADEMÁS, TE REGALAMOS EL CD DE MÚSICA "KILLER CUTS" CON 15 TEMAS REMEZCLADOS DE SU BANDA SONORA EN LA VERSIÓN PARA SUPER NINTENDO, Y UNA FANTÁSTICA CHAPA DE COMBATE CON LA VERSIÓN DE GAMEBOY. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

Nintendo<sup>®</sup>

Nintendo España, S.A. Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

# La televisión



los hace famosos.

Memoria: 16 megas

Compañía: Viacom New Media

# la Super los pone en juego

Hace más o menos 50 años, El Fantasma apuraba tiras de cómic entre peligrosas acometidas en la Jungla. Hoy es una estrella de la televisión que está a punto de pasear máscara y anillo de calavera por los circuitos de la Super. Si Lee Falk, el creador de este súper héroe, levantara la cabeza, seguro que alucinaría.



Las primeras fases de Phantom delatarán una mecánica a caballo entre la plataforma fácil y la acción rápida. Sin embargo, a medida que avancéis, os encontraréis con una aventura cargada de detalles puro cómic en la que podréis elegir fase y hasta enemigo a liquidar, Variedad, desde luego, no faltará.

**(2)** 

Pues si Lee Falk, el dibujante que hizo de Phantom uno de los comics más seguidos en U.S.A., apareciera por aquí se encontraría con un Fantasma en pleno año 2040, luchando contra una malvada corporación industrial que trata de destruir el mundo. Además, le vería convertido en una estrella de los dibu-

jos animados que en breve nos acercará Canal +. Y para colmo, Falk también se las vería con un videojuego (¡Dios mío, un videojuego!) mezcla de plataformas y arcade en el que nuestro héroe surca siete fases.

Y es que Viacom New Media, que tiene sus derechos para televisión, ha acometido una conversión a Super Nintendo que llevará 16 megas y jugará sobre unos escenarios tenebrosos y gráficos muy cercanos a la tira original.

Más allá de saltar y disparar, en 'Phantom 2040' habrá que buscar nuevas armas, elegir la habilidad adecuada de entre un montón de características y encontrar caminos o salidas alternativas. Al final, hasta 20 finales diferentes.

Phantom 2040 será distribuido por CiC, la compañía que se encargara de Beavis & Butt-Head.



ay As



Un vistazo al arsenal de armas de Phantom y descubriréis que en este juego hay más cera de la que arde. Pronto sabréis cómo conseguir todas las armas y hasta cómo utilizarlas.



Uno de los detalles más interesantes del juego es que no se desarrolla de forma lineal. Y como no se desarrolla todo seguido, es lógico que tenga muchos finales diferentes.



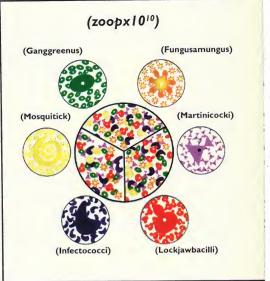
# LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

# ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO









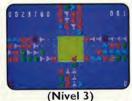


Un iris sano

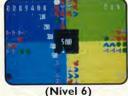


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

## Etapas de ZOOP



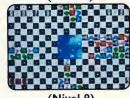
(ITIVEI 3)



(Nivel 6)

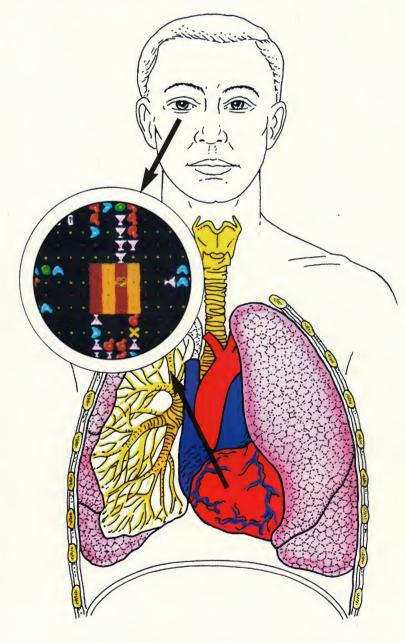


(Nivel 8)



(Nivel 9) (Este modelo continúa hasta que,

desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

# Portadores conocidos de ZOOP





MEGADRIVE\*\*

SUPERNINTENDO®





GAME BOY™

CD-RON





MACINTOSH™

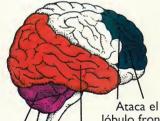




PLAYSTATION™

ON™ SEGA SATURN™

# Cómo afecta ZOOP al cerebro.

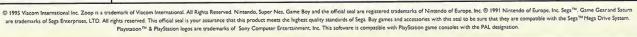


Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.







orms

Compañía: Ocean

Memoria: N/d

Primero se parten la cara,

Lanzamiento: Diciembre





A pesar de que estas imágenes corresponden a una versión aún inacabada del juego, enseguida os haréis una idea del planteamiento que propondrá Worms. A saber: escenarios sencillos, gráficos aún más frágiles y una mecánica de parchis sólo que en lugar de dados lanzaréis bombas. ¿El objetivo? Acabar con la escuadra rival. Y, bueno, ver cómo explotan los enemigos. Que también eso puede ser un buen aliciente.







luego se tiran petardos

O asesinas o eres asesinado. La regla es humana, pero en 'Worms', lo último de Ocean para Super Nintendo, los gusanos se han apropiado de ella. Nunca una máxima tan violenta había cabido en un espacio tan divertido, incluso hasta desenfadado. Y eso que estos gusanos a veces son tan humanos...

Imaginaos que estáis al mando de una temible escuadrilla de cuatro gusanos, y que enfrente, en un escenario simplón pero muy bien pensado, hay otras cuatro cuadrillas de bichos asesinos deseando aniquilaros con la misma intensidad que vuestro ataque Imaginaos también que disponéis de todo un arsenal de armas de tamaño desproporcionado que podéis arrojar al rival, que la mecánica de incursión se desarrolla por turnos (tira uno, luego los demás) y que al final sólo puede quedar uno. En el colmo de la imaginación, pensad también en unos gráficos de lo más gracioso, en un planteamiento sencillote, a prueba de edades, sexos, amantes o no de los videojuegos, y en una fórmula que recurre a la adicción y al humor absurdo para convencer.

Ahora meted todo eso en un cartucho y ...ante ustedes, 'Worms', la próxima bomba de Ocean con la colaboración de Team 17, y también un nuevo tipo de arcade en el que la violencia hace reir y la clave está en volar al enemigo gusano con casco y todo.

La fórmula suena divertida, ¿verdad? Pues nada comparado con lo que encontraréis: gusanos con casco, armas para dar y tomar, explosiones con tumbas incluidas. En fin, una pasada de humor negro que promete acabar con los convencionalismos y esas cosas.









iipor favor, Juega con Ellos, Que si no, el gordo Me come!!.



# THE WORLD

- 1 Mira el calendario y cuenta los días que faltan para que se presente **Ultra 64 en Japón**. ¡Es la gran idea de Nintendo!
- 2 La tuya fue decidir comprar Nintendo Acción.
- 5 Seguro que los **Nintendazos** que regalamos te animaron ;eh?
- 4- ¿Qué te parece si ahora le echas un vistazo a la Super Stars de "Mortal Kombat 3" y alucinas con su calidad y con sus trucos?
- 5 Más trucos: la segunda parte de la guía de 'Killer Instinct'.
- 6- Y ahora échale una ojeadita también a la de 'Primal Rage'.
- 7- Reserva la próxima revista y así sabrás cómo hacer los de 'MK3'.
- 8 ¡Eh!, que este mes inauguramos sección: **Zona Golfa**, al ladito de la Zona Zero. Leétela y después nos cuentas qué te ha parecido.
  - 9 Hablando de la ZZ, ¿por qué no haces un dibujo?
- 10- Se acerca la Navidad, y nos apostamos algo a que cae algún juego por Reyes. El Dossier de este mes te ayuda a decidirte.
  - 11- ¡Viste el documental que echaron en La 2 sobre Tintín?
- 12- Es que se acerca 'Tintín en el Tíbet'. Está en las previews.
- 13 Entérate cómo se lo montan en Japón a la hora de hacer revistas de videojuegos. A la derechita de estas letras...
- 14- Y si sigues un poco más allá te encontrarás con los cotilleos de todo tipo de El Confidencial.
- 15 Preséntale tus respetos a 'Donkey Kong Country 2'.
- 16 No te olvides de participar en el concurso. Vamos a tope.
- 17- Te proponemos un juego: intenta imaginarte al personaje más cachondo, burlón y descarado de la Super. (La solución en la 18).
- 18- Es Earthworm Jim, claro, pero eso lo veréis el mes que viene. Cuando tengamos el juego (Uy, qué broma).
- 19- Ponte el chándal, vamos a hacer deporte. Comenzamos con el fútbol de clase: 'International Superstar Soccer DeLuxe'.
- 20- ¿Cansado? Pues todavía te queda un partido de béisbol con Frank Thomas, el protagonista de una de nuestras previews.
- **21** Ahora trabájate el cerebro con '**Zoop**'.
- 22 Pero cuidado, ¡puedes quedarte enganchado de por vida!
- 23 Prepárate para el futuro leyendo la Anticipación.
- 24- Un saludo para Big N, que cada día está más contestón.
- 25 Y otro para MegaMan, al que nunca se le acaba la mecha.
- 26 Este mes también nos hemos acordado de la Game Boy. Ahí está 'Killer Instinct' para demostrarlo.
- 27 Plántate delante del televisor y no te pierdas ni un sólo anuncio.
- 28 Así podrás ver el de 'Kl' que están pasando estos días.
- 29 Antes de que se nos olvide: en diciembre se estrena El niño invisible, una peli en la que Nintendo tienen un protagonismo especial.
- 30 Vente a las 30 ideas del número que viene. Y no olvides mineralizarte y supervitaminarte, que decía aquél.

Equipo vaya, no llueve de Nintendo Acción

# UN DÍA EN LA VIDA DE

A los japoneses les encanta dar el cante. Ir por la vida de chirriantes y pegar absurdeces con locuras elevadas al cuadrado. Es quizá en las revistas de videojuegos donde más japoneses son los japoneses. Porque se ponen a jugar y les sale una vena sumo con gafas de sol que...



# ..resulta tan atractiva...





...para dedicarse a otras cosas más provechosas, como el soccer, por ejemplo...



# LAS REVISTAS JAPONESAS

(De videojuegos claro)

... o la vida ontemplativa...





...mientras otros se lo pasan pipa por tí.



Lo dicho, que lo suyo es dar el cante, hasta en los videojuegos.

# EL CONFIDENCIAL de Nintendo Acción

ed bienvenidos de nuevo a El Confidencial. Pero pasad, no os quedéis en la puerta, porque después vais por ahí quejándoos de que vuestros amigos saben más que vosotros sobre lo que se cuece en este mundillo. Entremos en materia con la gran consola de Nintendo, la nunca vista Ultra 64.

- A medida que se acerca la fecha mágica de su presentación, se disparan los rumores. Apuntad dos compañías que hasta ahora no habian sido citadas como posibles miembros del famoso **Dream Team**, pero que ya han comenzado a sonar: **HAL y Seta**. En cuanto a nuevos títulos, se especula con la posibilidad de que algún día juguemos en los 64 bits de Nintendo al 'Waterworld' de Ocean, al 'F-Zero' de Nintendo y a 'Street Fighter: The Movie', de Capcom por supuesto.
- ♠ Pasando la página nos damos de bruces una vez más con el esperado nuevo 'Zelda' para Super Nintendo. Fuentes de la propia Gran N dejan caer cosas como "un nuevo juego de Zelda siempre está en marcha en Nintendo", lo que es decir mucho o nada. En cualquier caso, ¿qué os parecería un Link renderizado en estaciones Silicon Graphics? No perdáis de vista esa posibilidad, y sabed también que en alguna parte se deshoja la margarita sobre si hacer un juego nuevo o la fusión en plan All Stars de la que ya os hemos informado.
- ★ Hablemos ahora de la afamada técnica ACM que da vida a Donkey Kong y a los luchadores de 'Killer Instinct'. Nintendo quiere ver qué tal quedaría en un juego deportivo, y para eso han fichado a Ken Griffey Jr., una estrella del béisbol que ya está manos a la obra.

Por Javier Abad



odo llega, es evidente. Ultra incluido, aunque ya muchos dieran la batalla por perdida. Han sido más de dos años esperando que cayera del cielo algún que otro bit que correspondiera a nuestra llamada. Mientras, ha sucedido de todo. Se han depurado las técnicas de programación para la Super, se han oxigenado los 16 bits y han irrumpido las consolas de 32 bits, la mal llamada nueva generación (¿qué han aportado hasta ahora?).

Rumores, **confirmados** y **desmentidos**, cifras, engendros electrónicos y muchos chips han pasado también por las mentes de los

fanáticos Nintendo. Ahora parece que la espera ha merecido la pena. El día clave será el 26 de noviembre, última jornada del Shoshinkai Show de Tokio. Allí Nintendo dará rienda suelta a la imaginación de miles de personas que aguardan noticias, imágenes, pantallas y declaraciones entorno a Ultra 64.



¡¡El cartucho!! Así es el aspecto definitivo que tendrán los cartuchos para Ultra. Lo que hay dentro, todo un secreto.

¡Y qué vamos a ver allí? El hermetismo que guarda Nintendo es total. Oficialmente, todo queda para el día 26. Se nos prometen pantallas, 'sonidos', información y muchas entrevistas y declaraciones pomposas. Off the record, que significa casi seguro pero sin confirmación, nos daremos de bruces con tres misterios resueltos. El primero, las imágenes de los primeros juegos. Fuentes de Nintendo aún mantienen que en el Shoshinkai pondrán en marcha hasta 100 Ultras y 10 juegos diferentes.

Otras fuentes no oficiales sugieren que sólo habrá cuatro títulos disponibles. A saber: una nueva aventura de Mario (no el RPG) en la línea 'Mario World' de siempre; 'Cobra', el simulador

Ése día el Shoshinkai Show de Tokio pondrá fin a dos años de espera y misterio. Ultra 64 será una realidad con juegos propios.

de vuelo que Miyamoto y Paradigm Simulation llevan ya tiempo desarrollando a medias; 'Killer Instinct 2', que no es la segunda parte sino el de siempre sólo que reprogramado y potenciado al máximo; y 'Turok: The Dinosaur Hunter', el primer proyecto de Acclaim que, pese a no saber de él hace tiempo, sigue

adelante. Tras **Nintendo**, **Paradigm**, **Rare** y **Acclaim** se espera que a las pocas semanas, el resto de compañías del *Dream Team* muestren imágenes de sus juegos.

Un pad rompedor

Segundo misterio resuelto. El mando de control. La imagen que reproducimos a la izquierda corresponde al diseño definitivo que tendrá el control pad de UItra. El departamento de diseño de Nintendo ha querido profesionalizar las funciones del mando de control dándole a la vez la forma de siempre. Más que un mando será un joystick, tipo PC. Tendrá seis botones y funciones especiales para simuladores de vuelo y programas de conducción. Una pasada que se dice, incluirá el paquete original de Ultra. Uno sólo, el otro tendréis que comprarlo.

Y tercer misterio fundido, éste algo menos seguro. Nintendo enseñará el nuevo sistema de almacenamiento de datos que el mes pasado os dimos a conocer. Se llama Bulky Media y es algo parecido a una unidad de dis-

co sólo que no utiliza los formatos convencionales y además es capaz de guardar muchos más datos que cualquier sistema conocido. Se habla de 150 MegaBytes, unos 1200 megabits. Pero como no hay nada confirmado, preferimos confiar en lo que hay: el sistema de cartuchos de mega memoria, que

es lo primero en que se va a basar la máquina. Por lo visto, el bulky drive ha tranquilizado a los programadores que están diseñando para **Ultra** pues estaban mosqueados con la limitación de memoria.

En el próximo número, tras la feria, no ofreceremos rumores, sino información fresca e innovadora sobre Ultra 64.

# 64 News

Algunos medios especializados de los EE.UU. dan por hecho que Ultra 64 estará a la venta en Japón antes de que termine el año, en algún momento del mes de diciembre para ser exactos. Esta información se ha visto contrastada por otras revistas que mantienen que Nintendo retrasará el lanzamiento japonés de Ultra en favor de un lanzamiento conjunto japonés norteamericano que rentabilice los primeros cartuchos que golpearán las calles. El lío, a la vuelta de la esquina.

La posibilidad ya es un hecho. Ultra no será Ultra en Japón, ni siquiera Ultra Famicom, como muchos habían apostado. El nombre definitivo de la consola será Nintendo 64. Eso es lo que figura en la publicidad que ha elaborado la compañía japonesa cara al Shoshinkai, y eso es lo que circula por los rotativos nipones. Ya lo advertimos en nuestro número anterior, y cuando aquí se dice algo...

Jay Wilbur, uno de los hombres clave de la compañía americana Id Software, ha asegurado en una revista americana que hay muchas posibilidades de que Quake, la gran secuela de DOOM, aparezca en Ultra 64. Estas declaraciones fueron realizadas a mediados del mes de octubre, con lo que no se descarta que la gente de Id Software haya empezado a trabajar en el tema.

Playmates, la compañía que distribuye en los EE.UU. las creaciones de Shiny (David Perry y su banda) ha empezado a negociar con Nintendo para conseguir una de las licencias que da derecho a programar en Ultra 64: El proyecto de juego que han presentado, se basa en un estilo Blade Runner sobre gráficos poligonales.

Goldeneye', la conversión a videojuego de la venidera película de James Bond, estará primero y exclusivamente, en Ultra 64. El juego, que ya fue anunciado para Super Nintendo a principios de este mismo año, está siendo retocado por Rare a partir de la tecnología que permite la nueva consola de Nintendo. El cambio no significa problema alguno para Rare, puesto que la compañía inglesa estaba trabajando sobre una fórmula poligonal. Lo que sí ha quedado claro es que el lanzamiento se retrasará hasta abril del 96.

JITRA 64



• Infogrames/Nintendo • Super Nintendo •

# Nintendo ficha al último gran héroe de Infogrames



Dar de comer al hambriento. Llegado a este punto, Tintín deberá buscar un poco de hierba fresca para que el yac se mueva al comérsela y le deje el camino despejado.

Infogrames se está especializando en trasladar aventuras de cómic a la Super. Tras probar con 'Los Pitufos' o el más reciente 'Astérix & Obélix'. ahora le llega el turno a Tintín. La calidad del juego ha merecido la atención de Nintendo, algo de lo que pocos pueden presumir.

iene cara de no haber roto un plato en su vida y, sin embargo, es uno de los más intrépidos aventureros de nuestro tiempo. Además, es un colega de profesión, así que cuidadito con pasarse un pelo con él.

Os hablamos de Tintín, el héroe creado por Hergé allá por 1929, que ha vendido desde entonces unos 170 millones de libros en 52 idiomas diferentes (afirman que se vende un cómic suyo ¡cada 12 segundos!). Lo que el bueno de Hergé nunca imaginó es que casi setenta



años después de dar vida a su personaje, éste iba a debutar como protagonista de un cartucho para la Super.

Van a ser los franceses de Infogrames, tan aficionados ellos a trasladar historias del cómic al videojuego, los que nos den semejante gustazo. Y el título elegido va a ser 'Tintín en el Tíbet', una de las aventuras con más acción del valiente periodista y, por tanto, una de las que mejor se presta a ser convertida en juego.

Sin embargo, hay algo que a priori no encaja si tomamos a Tintín por un lado y a lo que sería el personaje tipo de cualquier cartucho por otro. ¡No habéis caído en ello? Pues sí hombre.

# Así se lo montará Tintín en la Super

puntos que definen lo que será 'Tintín en el Tíbet':

- 1) Para evitar la embestida de algunos enemigos (los niños en este caso), Tintín podrá cambiar de plano. Todo un gustazo ver cómo afecta a nuestro héroe el paso de una perspectiva a otra.
- 2) Los diálogos con determinados personajes os darán algunas claves importantes para avanzar.
- 3) Tintín no tendrá ningún movimiento de ataque. Su no violencia se compensará con la necesaria habilidad para saltar y moverse por las plataformas.
- 4) Por último, Tintín deberá interactuar con diversos objetos del escenario, lo que potenciará el





# EL TÍBET

• Plataformas Aventura • 12 Megas • Diciembre •



fijaos que no hay nada más opuesto al carácter y la personalidad de nuestro rubio amigo que ir por la vida dando mamporros y eliminando a un enemigo cada tres pasos.

La solución que han dado los programadores a tan tremendo conflicto ha sido eliminar todo tipo de violencia (Tintín no llevará armas ni se pegará con nadie) potenciando la habilidad a base plataformas y también el sentido de aventura del juego, obligándoos a pensar un poquito en la mayor parte de sus 13 niveles. En fin, que los seguidores de este especial metemeentodo pronto sabrán lo que es bueno.





**Tintín, el hombre objeto.** Recoger objetos e interactuar con ellos será una de las habilidades que tenga Tintín.



Un ojo en la acción, el otro en el reloj. El tiempo será un factor que intervendrá en los trece niveles del juego.





A la cima con Haddock. En este nivel, controlaréis a los dos personajes en su escalada hacia las cumbres tibetanas.





**Profeta de la no violencia.** El de Tintín no será un juego violento. Mirad este 'temible' enemigo y lo comprenderéis.

será como jugar en na página del cómio

Una de las características de los trabajos de **Infogrames** basados en personajes de **cómic** es su absoluta **fidelidad al original**. Esta vez no iba a ser menos, así que cuando juguéis a **'Tintin en el Tíbet'** os parecerá que tenéis abierto el cómic ante vosotros.

De conseguir que os produzca tal impresión, se encargarán unos gráficos magnificamente conseguidos (el sprite de **Tintín** tendrá **650 cuadros de animación**) y también la aparición en pantalla de **cajas de diálogo** que, además, estarán **traducidas al español.** 







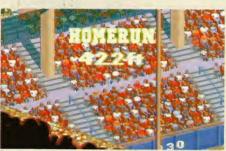
# FRANK THOMAS "

· Acclaim · Super Nintendo ·

# Llega el 'circo' del béisbol con tecnología de otro planeta



Ponte a cubierto. Los partidos de este 'Big Hurt' se jugarán de dia, de noche y hasta en pabellones cubiertos.



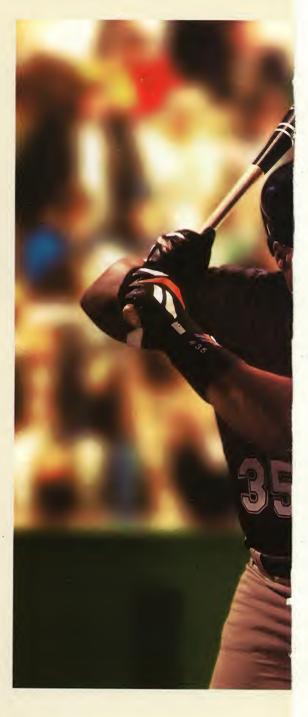
A ver quién hace más. Una de las modalidades de juego será un torneo para ver quién consigue más 'Homerun'.

Acclaim pretende hacer del béisbol un deporte de masas en nuestro país. ¿Cómo? Apostando por las estrellas en papeles protagonistas y atrayendo al personal bajo el reclamo de la siempre llamativa 'Motion Capture Technology'.

unque lo normal cuando anunciamos la in-Aminente salida de un juego es centrarse en la figura de su protagonista/as, mucho nos tememos que esta vez la fórmula no va a dar resultado. Y no es que Frank Thomas, a la sazón la

estrella del béisbol que pone el nombre (y seguro que la mano para cobrar) al juego no sea famoso. Lo que ocurre es que nombrarlo por estas tierras debe tener el mismo efecto en la gente que hablarle de Butragueño, por po-

# Una pregunta: ¿Sabes jugar al béisbol? Si la respuesta ha sido afirmativa, enhorabuena. Te lo vas a pisar pipa con este juego. Si por el contrario has dicho que no. ¡Mmmm! Pilla enseguida un manual con las reglas del béisbol y ponte a 'empollar'. Este Big Hurt es uno de esos juegos en los que hay que saber de qué va la cosa para divertirse. Y no predescubriendo una serie de opciones táctico-técnicas de las que marean. Por lo pronto, a prepararse



ner un ejemplo de figura del deporte patrio, a un taxista de Oklahoma. Es decir, cero.

Por eso, será mejor que nos olvidemos del amigo Thomas y os presentemos el juego como lo que va a ser, un simulador de béisbol en toda regla. Y vosotros os preguntaréis qué atractivo tendrá un cartucho así en un país como el nuestro, en el que debe haber unos veinte o treinta deportes que suscitan más expecta-



# HURT' BASEBALL

· Béisbol · 24 Megas · Diciembre ·



ción que el béisbol. Bueno, no nos precipitemos. ¿Habéis oído hablar de la Motion Capture Technology? Seguro que sí. Así que cuando os digamos que 'Frank Thomas Big Hurt Baseball' empleará la nueva técnica de captura de imágenes en movimiento desarrollada por Acclaim, entonces la cosa tomará otro cariz, porque eso significará disfrutar de gráficos impresionantes, de animaciones logradísimas, de



**Todo un reto.** Este modo os pondrá ante diferentes situaciones de juego y os obligará a superarlas con éxito.



La otra vista. La perspectiva trasera del bateo dará paso a esta vista más general cuando haya que correr a las bases.



¡La tengo! Las buenas animaciones no estarán reservadas para el bateador. El resto también tendrá su momento.

efectos únicos, y todo bañado en un sentido del realismo que os dejará alucinados. Pues así, así será técnicamente este juego de béisbol que, por hablaros también un poquito sobre lo que ofrecerá, se abastecerá de equipos y estadios verdaderos (o al menos eso dicen, porque nosotros no estamos muy puestos en béisbol) y trasladará ese realismo al desarrollo de los partidos, tanto a nivel técnico como a nivel táctico: ya sabéis, formas de lanzar la bola y cosas de esas. Además, habrá varios modos de juego que irán desde los partidos de exhibición hasta una competición para ver quién consigue más homeruns (carreras), pasando por Ligas, playoffs, etc.



**Realismo a tope.** Los fans de la Liga profesional americana disfrutarán jugando en los estadios de verdad.



# Motion Capture, deporte + técnica

Secuencias de bateo como ésta, en las que la perspectiva se acercará como nunca a la acción, serán las encargadas de mostraros de una forma práctica los efectos del empleo de la Motion Capture Technology en la programación de 'Frank Thomas Big Hurt Baseball'. El resultado, pronto lo veréis: unas animaciones fluidas y unos movimientos realistas al máximo que potenciarán el carácter de simulador del juego.



El punto exacto. Un círculo sobre el campo indicará dónde va a caer la bola después de ser golpeada por el bateador.



# MICROM

• Ocean • Super Nintendo • Carreras •





# Vuelven los 'micros', vuelve lo 'mini'

Para dejar bien sentado que las mejores esencias se venden en frascos pequeños, los diminutos bólidos de Ocean regresan a la Super ofreciendo lo mejor de sí mismos.



Al filo del abismo. Estas situaciones, en las que se roza la caída al infinito, serán muy habituales durante las carreras.



Pequeños vehículos, grandes dificultades. Los peligros y las sorpresas seguirán siendo constantes en los circuitos.





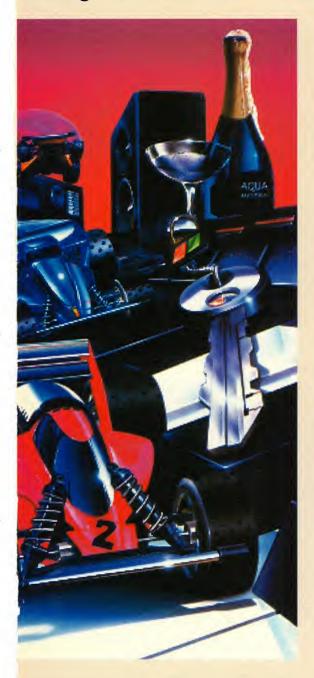
icroMachines' se ha convertido por méritos propios en uno de los clásicos dentro del mundo de los videojuegos. La simple mención de su nombre nos trae de inmediato a la mente conceptos de diversión y jugabilidad, puntos básicos en aquellos juegos que aspiran a 'romper'.

Esas mismas cualidades serán los principales avales del nuevo 'MicroMachines' que Ocean ha preparado para que la Super no deje de rugir con los motores de estos mini vehículos.



# CHINES 2

• 8 Megas • Noviembre •



A simple vista, el aspecto de esta nueva entrega será muy similar al que presentaba su predecesor, manteniendo la perspectiva cenital, los escurridizos vehículos que no cesan de derrapar en cada curva y los sinuosos circuitos que se encuentran permanentemente rodeados por abismos, pero lógicamente también incluirá un elevado número de novedades que lo harán particularmente diferente.

Entre ellas, y por citar sólo las más importantes, se encuentran los **nuevos personajes**,



¡No me empujeeees! Las 'malas artes' y los atajos continuarán siendo bazas fundamentales para lograr éxitos.



Falta el champán. Un simbólico podio mostrará los resultados definitivos de cada una de las carreras.

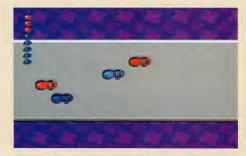


Siguiendo el rastro. En este caso, serán las estrellas las encargadas de mostrarnos el camino correcto hacia la meta.

circuitos y vehículos que harán acto de presencia y, sobre todo, las nuevas modalidades de juego que incorpora, gracias a las cuales se podrá participar en torneos de cuatro jugadores distribuidos en equipos de dos o, si lo preferís, podréis crear un campeonato compuesto por hasta 16 jugadores, que se irán eliminando de modo directo en carreras de uno contra uno.

Por supuesto que las sorpresas que nos traerá este nuevo Micro no se acaban aquí, pero nos vais a permitir que las reservemos en el más absoluto de los **secretos** para contároslas en el **próximo número**. De momento engrasad vuestra Super; tiene que estar a punto para lo que se avecina. Que no es poco.









co con que se ha programado el juego

**Escabrosos circuitos.** Los recorridos resultarán más peligrosos y traicioneros que nunca. La curva fatal que os envíe fuera de la carrera puede aparecer en cualquier momento.



# MEGA

· Capcom · Super Nintendo · Acción

# Vuelve el líder de la genuina 'Generación X'

Casi lo clasificamos como 'Expediente X', por lo inexplicable de su retraso, pero ahora que está a punto de llegar vemos en él al líder de la verdadera 'Generación X'. Es 'MegaMan X2,' la segunda aventura en la Super del héroe azul.

# Curiosidades sobre MegaMan

'MegaMan X2' llegará a España con unos meses de retraso, justamente cuando Capcom ya comienza a mostrar las primeras pinceladas del 'X3', que será la tercera parte de una de las dos series del héroe azul en la Super. La otra 'saga' está representada en solitano por 'MegaMan 7', otro título que veremos en breve por estas tierras.

Por cierto, si os sorprende el cambio de nombres sabed que la X viene porque 'Mega Man X' fue el décimo juego de MegaMan que aparecía en los EE.UU. Y el 7 de 'Mega-Man 7' obedece a que el juego se concibió como una continuación de los seis cartuchos del héroe azul aparecidos anteriormente para N.E.S. Ése es el orden, aunque nosotros vayamos a verlos como quien dice a la vez.





Se sube por las paredes. MegaMan seguirá teniendo la habilidad de trepar por las paredes, y la pondrá en práctica en ocasiones como ésta en que es perseguido por la lava.

egaMan va a volver a la Super. Dicho de esta manera, no parece nada realmente asombroso, porque el héroe azul (que antes de que el éxito de 'Street Fighter' le eclipsara, fue el personaje estrella de Capcom) nos tiene acostumbrados a retornar una y otra vez a cuanta consola se le pone a tiro. Lo hizo en la veterana N.E.S., repitió hazaña en la portátil y ahora insiste en los 16 bits, así que







Ocho nada menos. Éstos son los ocho primeros enemigos a los que os tendréis que enfrentar. Después vendrán más.

aparentemente no hay por qué extrañarse.

Lo que tiene miga es que este 'MegaMan X2' que va a llegar ahora a España lo hará con varios meses de retraso respecto a su lanzamiento en otros países. Y lo va a hacer justo cuando los incondicionales del genial humanoide o bien habían perdido la esperanza de verlo por estos pagos, o bien se habían hecho con el cartucho americano, los muy pillines...

Bueno, pues alégrense todos, porque por fin lo vamos a tener entre nosotros. Y con alguna que otra novedad que ya en su día os contamos en estas páginas, pero que no nos importa repetir dado el tiempo transcurrido desde entonces. Además, para eso estamos.



# AN X2

# Plataformas • 12 Megas • Noviembre •





El motero MegaMan. Entre los distintos vehículos que podrá pilotar el héroe azul estará esta veloz moto.

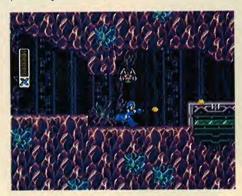
Veréis, resulta que en Capcom se precian de que cada cartucho de 'MegaMan X2' incorporará (o incorporaba, porque con el desfase de fechas uno no sabe que tiempo verbal emplear) un chip, el C4, desarrollado por la misma compañía japonesa para potenciar los gráficos y mejorar los efectos tridimensionales.

Con él pretenden darle un lavado de cara a un veterano del videojuego que después de tantas secuelas en su currículum (se calcula que habrá vendido unos tres millones de cartuchos en todo el mundo) necesitará adaptarse a los nuevos tiempos.

Claro, que eso no quitará para que se mantengan algunas **tradiciones** tan **añejas** como



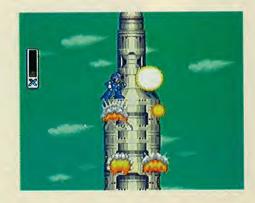
**Elige arma.** Como de costumbre, cada enemigo al que derrotéis os 'donará' amablemente un nuevo arma que después podréis elegir desde esta pantalla.



Variedad en los escenarios. Una de las virtudes de todos los juegos de MegaMan es la variedad de escenarios entre una fase y otra. Este 'X2' seguirá fiel a esa costumbre.

la mezcla de plataformas y acción que preside todas sus aventuras, o la no menos acostumbrada división del juego en niveles guardados por un jefe final bastante duro de pelar.

O sea, que modernizarse sí, pero **nada de perder las señas de identidad** que le han llevado a la cumbre y con las que piensa seguir triunfando mientras le dejen. Ni los retrasos van a poder con él. Queda dicho.







# iBienvenido C4!

El lado técnico cobrará interés en 'MegaMan X2' debido al empleo del C4, un chip desarrollado por la propia Capcom con objetivo mejorar la brillantez de los gráficos y potenciar los efectos tridimensionales. De momento, quedaos con la copla y con la buena pinta de lo mostrado en estas dos imágenes. Y ya habrá tiempo de juzgar la utilidad del invento.









# Yahora, ¿qué compro :

Recomendado para adictos a la acción con un pelín de estrategia. Y clásicos de siempre.

## **Demon's Crest**

SNES • 16 Megas • Capcom • Capcom

"Capcom se ha apuntado el tanto de la calidad en todos los aspectos. Calidad narrativa, calidad gráfica y calidad sonora. En el juego se mezclan acción, plataformas y leyenda viva del software, todo bajo el punto de vista de una tecnología que abandera el modo 7."

### 9.990 Pts

Review en: Nintendo Acción 28 Guía de trucos: Nintendo Acción 33



¿Sabías qué? Te puedes

hacer con una Super

Nintendo + Super Mario All

Stars por 14.990 pts. Ahora, que si quieres ir todavía un poco más lejos, Nintendo acaba de poner

en marcha dos ofertas irrechazables. Una, Pack

Super Color (consola + Super Mario All Star +

Super Game Boy) por 19.000 pts aproximadamente. Y otra, Pack Carlos Sainz (consola + Stunt Race

FX) al precio aproximado de 16.000 pts.

Recomendado para jugadores de fútbol fácil y entretenido. A caballo entre Sensible Soccer y FIFA

# **Dino Dini's Soccer**

• SNES • 8 Megas • Virgin • Eurocom

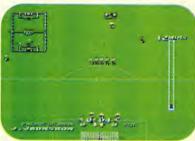
"Este soccer es tremendamente fácil de controlar, tiene un panel de opciones a la altura de los mejores, un sonido notable, y a nivel gráfico presenta cuatro perspectivas diferentes que incluso se pueden combinar con un práctico zoom en las jugadas clave."

### 11.990 pts

Review en: Nintendo Acción 26









Recomendado para fanáticos de la plataforma brillante, original y 'cómica'

# **Asterix & Obelix**

SNES • 12 Megas • Infogrames • Bit Managers

"Asterix y Obelix se merecían un juego como éste, capaz de reflejar el carácter de los cómics de Uderzo y Goscinny, y lleno de pequeñas gotas de humor y colorido. Palmas y felicitaciones para el trabajo de Bit Managers en Super Nintendo."

### 12.990 pts

Review en: Nintendo Acción 3

Recomendado para todos los jugadores del mundo, mejor si sois algo mayorcitos

### **Batman Forever**

• SNES • 24 megas • Acclaim • Probe

"Acclaim ha conseguido trasladar a la super el espíritu y las riendas de un magnético film que destroza taqui-

llas por donde va. Este Batman resulta una delicia en todos los aspectos. Desde la imaginativa puesta en escena hasta el señuelo de los golpes especiales."



10.990 pts Review en: Nintendo Acción 35

# Dossier

Recomendado para usuarios de Game Boy. Desde el hermano pequeño hasta las madre de Rita

# **Donkey Kong Land**

· Game Boy · 4 Megas · Nintendo · Rare

"La fuerza de DKL está, sin duda, en los gráficos. También en las animaciones, quizá las más completas vistas hasta ahora en Game Boy, y en un detalle que puede pasar desapercibido: El diseño, que es diferente al visto en Super Nintendo y se completa además con nuevos niveles y una jugabilidad altísima."

### 5.990 pts

Review en: Nintendo Acción 32

- ¿Sabías qué? Nintendo España cuenta en su catálogo con un buen número de
- títulos para Super Nintendo a un precio realmente excepcional. Para que sepas de qué va esta revolución vamos a transcribir la lista completa.
- ¿El precio? Entre 4.000 y 4.500 'cucas' según donde lo compres. A qué sí, a qué es una pasada total.
  - Super R-Type F-Zero
- Super Tennis **Pilotwings**
- Street Fighter II Battleclash
- World L. Basketball Super Star Wars
- Starwing Push Over
- The Magical Quest

Battletoads in **Battlemaniacs** Yoshi's Safari Goof Troop S.F II Turbo

Aladdin Plok

Metal Combat Pac-Attack Stunt Race FX

Recomendado para buscadores de joyas, gente divertida y amigos de lo fantástico y las buenas risas

# Earthworm Jim 2

• SNES • 32 Megas • Virgin • Shiny

"Más que un juego, una sucesión de gags en las que el sentido del humor y el absurdo se dan de bruces con una demostración palpable y tecnológica de lo que debe ser la segunda parte de un juego genial."

9.990 pts



Review en: Nintendo Acción 37

Recomendado a adolescentes hechos, derechos y apasionados del género

## Doom

• SNES • 16 Megas • Ocean • Sculptured

"Se ha trasladado perfectamente todo el atractivo y la jugabilidad del título, la actuación del FX2 alcanza niveles altísimos, el movimiento es suave y rápido. En definitiva, estamos ante uno de los mejores programas salidos para 16 Bits de los últimos tiempos."

14.990 pts

Review en: Nintendo Acción 37





Recomendado para jovencitos que quieran sacar partido a su portátil

# **Earthworm Jim**

• Game Boy • 4 Megas • Virgin • Eurocom

"El gran trabajo en la conversión de Eurocom ha permitido mantener el espíritu burlón del juego

y, aunque las animaciones no son tan claras como las del original, tanto los movimientos del protagonista como los escenarios y las situaciones sí son muy similares. Y eso es garantía de diversión."



5.990 pts

Review en: Nintendo Acción 32

Recomendado para jugadores que no se conforman con ver fútbol, que quieren jugar en un gran estadio

# **FIFA 96**

•SNES • 16 megas • Electronic Arts • EA Sports

"Lo verdaderamente grande: Equipos y jugadores reales, renderizaciones y el espíritu Fl-FA, que está siempre presente. Lo menos bueno: lo escaso de las repeticiones (menos opciones que en la primera versión) y la irregularidad en el scroll."

9.990 pts

Review en: Nintendo Acción 36

Recomendado para aventureros y roleros que quieren correr aventuras en español, en castellano

# **Illusion of Time**

• SNES • 16 Megas • Nintendo • Enix

"La belleza de sus gráficos, el entretenimiento que proporcionan enigmas y problemas, y la variedad de situaciones que propone un argumento lleno de misterio e incertidumbre hacen de este juego un título casi imprescindible para todo el mundo."

11.990 pts

Review en: Nintendo Acción 30 Guía Trucos: Nintendo Acción 34-35-36

Recomendado para, simplemente, gentes del fútbol

# International **Superstar Soccer**

SNES • 16 Megas • Konami • Konami

"Konami ha conseguido lo imposible: mejorar aquel simulador de fútbol que tanto éxito cosechó entre el público. Y lo ha hecho a lo grande, introduciendo una amplísima gama de animaciones, nuevas opciones y una sensación de realismo casi absoluta."

12.990 pts

Review en: Nintendo Acción 37

Recomendado para forofos de Stallone, forofos de la acción, forofos del cine y sus posteriores conversiones

# **Judge Dredd**

• SNES • 16 Megas • Acclaim • Probe

"Las digitalizaciones de los personajes y algunas fases en modo 7 despuntan en un juego de acción catapultado por la película que versiona y el protagonista de excepción que controlamos. Una excelente conversión cinematográfica."

11.990 pts

Review en: Nintendo Acción 32 Guía Trucos: Nintendo Acción 34

Recomendado para jugones que lo hayan visto todo y que aún crean que ya no les queda nada mejor por ver

# Killer Instinct

SNES • 32 Megas • Nintendo • Rare

"Si te gusta este género, Killer instinct tiene todo lo necesario para dejarte alucinado. Es una elección segura de la que no te arrepentirás. Una decisión tecnológica, técnica, jugable y hasta económica si nos apuras. Ah! Y además incluye un CD con melodías de la recreativa."

12.990 pts

Review en: Nintendo Acción 35 Guía Trucos: Nintendo Acción 36-37

Recomendado para clásicos y coleccionistas de los mejores programas deportivos, de soccer, en la historia del software

# I. Superstar Soccer

• SNES • 8 Megas • Konami • Konami "Un cartucho que combina a la perfección la espectacularidad de las acciones, la enorme calidad de sus gráficos, los increíbles movimientos de los jugadores y un

11.900 pts

Review en: Nintendo Acción 28

¿Sabías qué? Arcadia Software ha hecho lo imposible para que el bombazo DOOM no salga a la calle a un precio

prohibitivo. Bien es cierto que un cartucho tecnológicamente tan avanzado como éste, con 16 Megas y chip FX2, no es precisamente barato de producir y además hay que contar con todas las

licencias (eso también hay que pagarlo) por las que pasa el juego desde su concepción hasta la producción final: Id Software, Williams, Ocean...

Pero bueno, a pesar de todo, tampoco es cuestión de arruinarse, así que un par de hurras por el esfuerzo de arcadia. Y también por la previsión: Unos 3.000 cartuchos han pedido

para empezar. Luego habrá reposiciones.

Recomendado para aventureros y pensadores que no pueden pasar un minuto sin jugar con su Game Boy

elevadísimo grado de jugabilidad."

# **Monster Max**

• Game Boy • 4 Megas • Titus • Rare

"Hace falta probar juegos tan extensos, tan impactantes, con unos gráficos tan nítidos y excelentemente detallados, y con un nivel de dificultad tan ajustado como Monster Max para aprender a adorar la estrategia, y de paso el Game Boy."

5.990 pts Review en: Nintendo Acción 27

Guía Trucos: Nintendo Acción28-29-30-31

Recomendado para estrategas del baloncesto que además quieran participar de la mejor simulación creada con toda la NBA de fondo

# **NBA Live 96**

• SNES • 16 Megas

Electronic Arts
 EA Sports

"Lo tiene todo para divertir, tanto a un jugador (salva las ligas) como con varios (se puede llegar a 5)... Es casi imposible dar cabida a más opciones. Como simulador, el poder que otorga es total."

### 9.990 pts

Review en: Nintendo Acción 36

Recomendado para apasionados del volante y gente que se pirra por conducir un coche de rally de verdad

# **Power Drive Rally**

• SNES • 8 Megas • U.S. Gold • Rage Software

"Inmejorable perspectiva, un control de órdago, muchos circuitos y pruebas, coches de rally genuinos, buenas armas gráficas, competición pura... Vamos, el cartucho de coches que faltaba. Brillante, ajustado y hasta renderizado a la hora de la exhibición de modelos."

### 8.990 pts

Review en: Nintendo Acción 26



# Dossier

Recomendado para todos los jugadores de Game Boy. Ni uno sólo de vosotros deberíais perderos este cartucho

# Street Fighter II

Game Boy • 4 Megas • Nintendo • Capcom

"Un hito en la historia de la portátil, una magnífica conversión que responde a la personalidad del clásico y que constituye todo un lujo para los jugones de Game Boy."

### 5.990 pts

Review en: Nintendo Acción 35

- ¿Sabías qué? El título más
- vendido en la historia de Nintendo ha sido Donkey Kong Country. Sólo en España
- circularon más de 50.000 cartuchos de esta fiera en Super, una cifra que, con los tiempos que corren,
- parece inalcanzable. Con todo, algunos títulos que están apareciendo ahora o que han prometido
- presencia en breve, lucharán por acercarse a esos números. El más destacado es, en este momento,
- Killer Instinct en versión SNES. El juego de Nintendo salió a la venta a primeros de octubre y
- lleva vendidas más de 20.000 unidades. Sus rivales,
- Mortal Kombat 3, Doom y Earthworm Jim 2 acaban de estrenarse.



Recomendado para personal divertido que busca algo parecido a diversión sin demasiadas complicaciones

# Prehistorik Man

• SNES • 8 Megas • Titus • Titus

"Sus espléndidas plataformas representan la ocasión ideal para reivindicar la imaginación y la diversión por encima de la fría tecnología que nos invade. Todo un gran acierto de Titus."

8.990 pts

Review en: Nintendo Acción 34

Recomendado para adolescentes activos que no cambian acción por espectacularidad. Vaya, que lo quieren todo

# **Super Turrican 2**

• SNES • 16 Megas • Ocean • Factor 5

"Pese a no venir acompañado de una campaña millonaria, se ha hecho acreedor de nuestros elogios. A medida que se deja jugar, uno descubre sorprendentes historias que elevan los límites de espectacularidad hasta cotas increíbles."

8.990 pts

Review en: Nintendo Acción 30





Recomendado para boxeadores poco violentos y gente muy hábil con los puños... informáticos

# Super Punch Out

• SNES • 16 Megas • Nintendo • Nintendo

"Grandes personajes, llenos de sentido del humor, variados y muy nítidos... Muy adictivo y con una cantidad de diversión que difícilmente encontraréis en un cartucho de este tipo... Rocky no lo hubiera hecho mejor."

### 9.990 Pts

Review en: Nintendo Acción 28 Guía Trucos: Nintendo Acción 34

Recomendado para todos los públicos. En especial los que gusten llevarse alguna sorpresa tecnológica de vez en cuando. Y a buen precio

# **Sparkster**

• SNES • 8 Megas • Konami • Konami

"Los nipones han creado un juego que basa su éxito en una jugabilidad altísima, un aspecto gráfico colorido y simpático, una variedad rebosante y un grado progresivo de diversión. Una agradable sorpresa jugátil."

### 5.990 pts

Review en: Nintendo Acción 26



Recomendado para, ejem..., sirva el texto de Killer Instinct (vistazo atrás), que éste también es de los rompedores

# Super Mario World 2: Yoshi's Island

• SNES • 16 Megas • Nintendo • Nintendo

"En Mario 2, la desbordante imaginación del genial Miyamoto cuenta con el apoyo del FX2 para crear efectos sorprendentes. El cartucho combina una estética novedosa y cuidada hasta el último detalle con una jugabilidad asegurada. Todo un derroche de talento..."



12.990 Pts Review en: Nintendo Acción 36



### Dossier

¿Sabías qué? Ya puedes pertenecer al selecto club del 'Special Edition' por un módico precio. Como lo oyes, las refrescantes

Game Boy de colores están disponibles desde ya a sólo 8.990 pts. Un precio súper tentador al que no podrás resistirte. O sí? Porque

si echas un ojo a lo que cuesta el extra pack de Game Boy, a lo mejor hasta lo dudas. Verás, la

consola + los juegos Tetris y Super Mario Land 2, te salen por 12.990 pts. No me digan

que no es para volverse loco.

Recomendado para todos aquellos que aún creen que segundas partes nunca fueron buenas. ¡Ja, ja, ja!

### DKC 2

SNES • 32 Megas • Nintendo • Rare

"Se nos ha ido el gran mono, pero sus 'suplentes' no le han querido ir a la zaga. Diddy es divertido, ágil y aún más simpático. Dixie... nos hemos enamorado de esta monita. Por la parte técnica, también os sorprenderán un montón de nuevos detalles. A saber: se han empleado muchos más cuadros de animación por personaje, se ha conseguido dotar a los scrolles de aún más suavidad, el diseño de las fases va más allá de la pura imaginación... Pues eso, que sólo DKC 2 podía superar a DKC."

12.990 pts



Review en: Nintendo Acción 37

Recomendado para todos los públicos, todos los sexos, todas las edades

### Zoop

• SNES • 4 megas • Viacom • Hookstone

"Zoop pertenece a la estirpe de los grandes juegos de puzzle, juegos capaces de sorberte el seso, de atraparte durante horas y de robarte hasta la última gota de inteligencia que te quede en el cerebro."

6.450 pts



Review en: Nintendo Acción 37

Recomendado para los que quieran rentabilizar una inversión, y de paso quedarse muchas horas pegado frente a la pantalla y con algún amiguete

### **Tetris & Dr. Mario**

SNES • 4 Megas • Nintendo • Nintendo

"Un juego que causará furor en Super Nintendo. Primero, porque es divertidísimo; segundo, porque es posiblemente el juego más adictivo que existe; Y tercero, porque reune tres juegos en un sólo cartucho."



Review en: Nintendo Acción 29

9.990 pts









Recomendado para "profesionales" de la lucha en consola. También, gentes sin prejuicios aparentes, fanáticos de la saga mortal y chavales que lo den todo por un buen juego de lucha

### **Mortal Kombat 3**

• SNES • 32 Megas • Acclaim • Sculptured

"MK3 roza la perfección en las digitalizaciones de sus personajes, los mueve con total fiabilidad, aumenta la lista de golpes espectacularmente, presenta un plantel de luchadores amplio y además compensa la ausencia de un tercer modo con un torneo secreto."



12.490 pts

Review en: Nintendo Acción 37

Recomendado para degustadores de rarezas y apasionados por todo lo que suene a Silicon Graphics

### Unirally

· SNES · 8 Megas · Nintendo · DMA

"Estas ruedas con pedales os engancharán en cuanto disputéis la primera carrera... DMA ha creado una auténtica pasada de juego que dice mucho en favor de un grupo de programación que ya está trabajando en Ultra 64."

9.490 pts



Review en: Nintendo Acción 29

Recomendado para bomberos, ecologistas y fanáticos de las películas desastre en las que siempre se quema algún rascacielos

### The Firemen

• SNES • 8 Megas • Human • Human

"Un producto de calidad que cuida extremadamente el argumento y el aspecto gráfico. Es original y visualmente muy atractivo, con un control perfecto y unos gráficos simplemente soberbios."

9.990 pts

Review en: Nintendo Acción 31

## TUS RELOJES FAVORITOS AHORA A UNOS PRECIOS MUY ESPECIALES

EXISTENCIAS MUY LIMITADAS



P.V.P. 3.400

Reloj despertador

2.900

Reloj despertador Lion King



P.V.P. 4.6003.600 Reloj de pared Power Rangers

Reloj de pulsera Moto Ratón (pila incluída)

LION KINC

1.800

Reloj de

pulsera

Baby

Simba

(pila

incluída)

P.V.P. 2.170



P.V.P. 2.870 2.350

P.V.P. 5.900

Reloj despertador.
Baby Simba. Se ilumina
según se apaga la luz.
Funciona con pilas
o enchufe a la red.



P.V.P. 2.800 2.350

Reloj de pared



Reloj de pared Moto Ratón

P.V.P. 2.870



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante
Al conectarse el despertador se
oye: "Helmets on! It's time to
Rock & Ride!" y el ruido de motor
una Harley Davidson

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas, ).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

☐ Reloj Despertador Power RangersP.V.P. 2.900 PTAS ☐ Reloj de Pared Power RangersP.V.P. 2.350 PTAS ☐ Reloj de Pared Moto RatónP.V.P. 2.100 PTAS ☐ Reloj de Pulsera Analógico Moto RatónP.V.P. 3.600 PTAS	Reloj Despertador Parlante Moto Ratón
--	---------------------------------------

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO:	_ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =
NOMBRE	APELLIDOS
DOMICILIO	LOCALIDAD
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)	TELÉFONO
Forma de Pago:	
Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.	☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº

☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº \_\_\_\_\_\_
Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Titular de la tarjeta (si es distinto) ......

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72 Fecha y firma:

Kong vuelve a reinventar la Super El clan





Los modos de juego. Son tres: a un jugador y con dos participantes, ya sea cooperando o compitiendo entre ellos.



Afán de protagonismo. En algunos niveles, los animales de 'ayuda' protagonizan en solitario la acción.

Irededor de un año después de que Donkey Kong Country cambiara por completo el concepto de los videojuegos para 16 bits, el clan Kong vuelve a la carga.

Pese a estar pasando por unos momentos delicados debido al secuestro del cabeza de familia, ellos siguen con su marcha, sus gráficos renderizados y ese 'Advanced Computer Modelling' que quita el sentido.

Y es que no hay novedad en el frente técnico de 'Diddy's Kong Quest'. Todo sigue presentando un aspecto tan maravilloso como el de la primera parte, aunque remozado para la ocasión con la puesta en marcha de nuevos escenarios como 'Krazy Kremland', un alucinante parque de atracciones, ó el 'Barranco Tenebroso', un paraje inhóspito en el que habitan sus fantasmas.

Tampoco faltan las caras nuevas entre los personajes que desfilan por el juego, pero el caso es que características como el volumen y modelado de las formas, el brillo y la nitidez de los colores o el minucioso detallismo de los escenarios siguen estando presentes en 'DKC2'. ¿Para qué cambiar cuando se posee la fórmula del elixir del éxito?

El reto de esta segunda parte se halla entonces en introducir las variaciones necesarias en la mecánica de juego para engancharos de nuevo como lo hizo la primera. ¿Y cómo lograrlo? En primer lugar dando cancha a Dixie, la

### La flor de su

### secreto



¿Fácil decíais? 'DKC2' sigue teniendo decenas de lugares secretos por descubrir para completar el 100%. Se habla incluso de la existencia de un mundo perdido.



empleo de la técnica ACM para renderizar los gráficos y la desbordante imaginación que sus creadores han puesto al servicio de la jugabilidad, son las claves del éxito de 'Diddy's Kong Quest'.



Un final feliz. Al final de cada nivel os espera un premio sorpresa que obtenéis saltando sobre una diana como ésta.



Mundo submarino. Como veis, Dixie también sabe bucear afrontando peligros como estos punzantes peces globo.



- Que la familia Kong vuelva a regalarnos sus maravillosos gráficos.
  - La inagotable imaginación de las 'lumbreras' de Nintendo

### ार्थित <u>या acCióN</u>

Que Donkey se pase toda la partida desaparecido.
Que la técnica ACM nos llegue con cuentagotas.



Clapper, la foca



Rambi, el rinoceror



Glimmer, el pez linterna



Los mejores amigos del mono





Squawks, el loro

Diddy y Dixie no están sólos en su aventura. Hasta siete animalejos podrán prestarles su ayuda. Junto al texto están todos, eso sí, como observaréis, el avestruz Expresso y la rana Winky han desaparecido, pero no os preocupéis, los demás aportarán sus habilidades para que la jugabilidad suba a las nubes.



Rattly, la serpiente



Visítame otra vez. Desde los mapas de fase podéis entrar de nuevo en cualquiera de los niveles que hayáis completado con anterioridad



¡También en globo! Ir en globo aprovechando las corrientes de aire es un gran remedio contra la lava.

# eR sTaRs

nueva 'partenaire' de Diddy Kong, como medio para ampliar las posibilidades de movimiento. La presencia de esta nueva amiga con su larga coleta aumenta el abanico de ataques y saltos que tiene la pareja protagonista.

Otro aspecto sobre el que se ha trabajado a fondo es el de las ayudas que ofrecen los personajes secundarios, tanto la de los miembros de la familia Kong como la de los animales. Los primeros se distinguen porque son más numerosos, su utilidad es mayor (hay varios concursos de bonus, consejos, pistas, etc.) y porque el espíritu empresarial ha calado hondo entre los Kong, que ahora cobran en monedas por cada servicio prestado. Los animales, por su parte, han aumentado su número a siete y reclaman un papel más importante en el juego, llegando a protagonizar algunos niveles enteros, y no fases de bonus como en el primer cartucho.

Finalmente, DKC2 es una nueva lección de malabarismo de Nintendo, que sigue consiguiendo extraer toneladas de jugabilidad de elementos tan simples como un barril o una rueda que gira, objetos que ahora se ve acompañados con la presencia de ítems como las monedas, fundamentales para el desarrollo de la partida, y otros con los que es posible interactuar.

Otra cosa que se mantiene es el sistema de porcentajes y la intrigante búsqueda de los lugares secretos para alcanzar el 100% del juego. Esta vez, además, se habla de un mundo perdido desde el que se accede al final real, con lo cual aumenta el interés de un juego que completa el póker de ases que ha fabricado Nintendo para esta Navidad.



Atractivas atracciones. Los niveles de vagonetas se desarrollan esta vez en el parque de atracciones de los Kremlings.





Escenarios de lujo. En éste destaca el brillo del hielo. En otras ocasiones es el scroll de los fondos o su gran colorido.

presencia de Dixie Kong sirve para darle mayor versatilidad a los movimientos de la pareja protagonista. Diddy ha encontrado un filón en la coleta de su amiga.

### final de fase





Resulta desesperante pensar que se está uno rompiendo la cabeza para conseguir pasar de nivel y que al final del camino espera un jefe de fase grandullón preparado para hacernos la vida imposible. Nada, tranquilos. Hay que aprender a disfrutar de su aspecto y luego entretenerse en pillarles los patrones de movimiento. Entonces hasta os divertiréis.





# La manera ideal de llegar lejos en el juego es rentabilizar a tope las características propias de cada personaje. Siempre hay un movimiento para cada situación.

### Dixie sabe cómo hacerlo

Dixie pone un toque de variedad en el apartado de los movimientos. Aquí podéis verla exhibiéndose:

- 1) Lanzando contra los enemigos los objetos que recoge con su coleta.
- 2) Colgándose con ella de los ganchos (Diddy también puede hacerlo con su cola).
- 3) Usándola para planear a modo de helicóptero y...
- 4) Actuando como proyectil después de ser lanzada por el propio Diddy.











Cranky. El viejo gruñón pone a la venta los mejores secretos en su 'mono-museo'.





**Wrinkly.** La abuelita imparte lecciones sobre el juego y salva vuestras partidas.

Funky. El mono más surfero del país de Kong os sigue Ilevando de viaje por las fases.





Swanky. Desde su tómbola os invita a participar, previo pago, en los concursos de bonus.

Klubba. Pide quince Kremonedas para dejaros cruzar. ¿Qué hay al otro lado?



### NINTENDO Rareware

Megas: 32 Vidas: 5 Continuaciones: Graba partidas Niveles de Dificultad: 0

· Tipo de Juego:

Esta vez nos falta Donkey, pero Diddy y Dixie se las arreglan para mantener bien arriba el espíritu plata-formero que se hace rey del juego.

### · Desarrollo:

Se mantiene el esquema de la primera parte. Fases con varios niveles y enemigo final, sistema de grabado por porcentajes y muchos lugares secretos.

· Tecnología:

¿Y tú me lo preguntas? Todo en `DKC2' es tecnología punta. La técnica ACM ha vuelto a hacer de las suyas envolviéndolo todo de color renderizado.

### • Duración:

Llegar al anhelado cien por cien puede ser cuestión de meses... o de empollarse la guía que publicará Nintendo Acción muy pronto.

### Gráficos

Ya no sorprenden tanto como en la primera parte, pero siguen siendo los mejores. Sin duda.



Se han mejorado algunos efectos como las voces de los enemigos, y la musiquilla sigue tan 'funky' como siempre.

### Movimientos

La inclusión de Dixie ha servido para que la pareja protagonista aumente sus posibilidades de acción.

Jugabilidad

Tener que rascarse el bolsillo para casi todo duele, pero los Kong siguen siendo unos ases a la hora de marcamos retos.

### • Entretenimiento

Un deleite para la vista, un nuevo impulso para las manos, otro derroche de imaginación para la mente.



### · Opinión

Por Javier Abad

Después de romper con todo en el primer `DKC', la meta de esta segunda parte era conseguir que la saga mantuviese el altísimo nivel de inicio. Mejorar lo plasmado a nivel gráfico era casi imposible, así que la mejor noticia es que se mantienen las renderizaciones que llevaron al éxito a la familia Kong. En cuanto a la jugabilidad, se han añadido diversos aspectos para hacerla más variada: nuevos personajes, más animales que ayudan durante la partida, bonus más variados e incluso nuevos ítems que, como las monedas, obligan a explorar más a fondo cada nivel. ¿Que se parece a la primera parte? Eso, hablando de DKC, es más un halago que un reproche.

### Recomendación

Un juego imprescindible. Si tienes una Super, no puedes dejar que éste se te escape.



### Alternativas

**'Super Mario World 2', 'Earthworm Jim 2'.** No busquéis nada más.



# STaRs

# WINS: 00 85 PRESS START

Humor negro. Los creadores del juego siempre están dispuestos a tratar las situaciones más violentas con humor.



Catorce y algunos más. Aunque en principio sólo podáis elegir a estos 14, existen varios personajes ocultos en 'MK3'.

espués del obligado paso previo por los salones recreativos, donde dejó claro que es la mejor entrega de la serie, 'Mortal Kombat 3' llega por fin a la Super cargado de leyenda y encantado de entrar en esa eterna polémica anual por ver cuál es el mejor juego de lucha para los 16 bits de Nintendo. Claro, lo hace porque sabe que cuenta con razones de peso suficientes para aspirar a un trono que, ahora, sólo puede discutirle 'Killer Instinct'. Veamos lo que nos ofrece.

Las digitalizaciones fueron, sin duda, el aspecto que más rompió cuando el primer 'Mortal Kombat' se dio a conocer. El realismo que proporcionaban sus personajes de carne y hueso hizo que el juego ganase multitud de adeptos que estaban hartos de controlar simples sprites.

Desde entonces, la técnica de digitalización se ha ido superando, primero en 'MK2' y ahora en esta tercera parte, que es sin duda la más conseguida de todas en este apartado. El aspecto de los luchadores es casi inmejorable, sus contornos están claramente definidos y sus cuerpos presentan un color y un brillo superlativos. Estáis ante la culminación de un proyecto que siempre apostó por la máxima calidad visual.

Recordaréis también la que se montó en su día con el tema de la sangre, algo que, a la larga, aumentó el éxito del juego debido al atractivo añadido que le daba el morboso modo gore. 'Mortal Kombat 3' mantiene el nivel de violencia de las dos anteriores entregas (algo que, pese a quien pese, es una de las claves de su éxito), aumentado además por la inclusión de nuevas posibilidades a la hora de finalizar los combates.

Si Friendship Moves y Babalities fueron la novedad de la segunda parte, ahora contáis con una nueva opción, los Animalities, que además re-

Γan real.... ue mata



constituyen un gesto de clemencia que le permite al contrario recuperar un pequeño hilo de vida, aunque sólo sea para poder ser devorado poco después por la bestia cruel en la que se convierten los luchadores al realizar los Animalities.

Se os presenta además un extenso plantel de luchadores, 14 en total, que cuenta con nuevas incorporaciones y con el retorno de algún que otro personaje que estuvo en el primer capítulo, pero que se perdió después en 'MK2'. Combinad ese número de protagonistas con la amplia gama de golpes que tiene cada uno (acompañada por una segunda barra que controla la potencia de los combos), y veréis un abanico de movimientos que pocos juegos pueden igualar.

Y no os fiéis de la aparente escasez de modos de juego (los tradicionales modo historia, que ahora tiene tres vías de distinta duración, y modo versus), porque entre los muchos secretos que esconde el juego está una tercera vía que os permite organizar un torneo en el que cada jugador elige a un equipo de ocho luchadores.

No caben comparaciones con 'Killer Instinct', pero valga su calidad y la de este soberbio 'MK3' para dejar bien marcada la última tendencia en los juegos de lucha para la Super: técnica y mucha, mucha violencia.

SUPER STARS Mortal Kombat 3









onocerlos es imprescindible para sobrevivir. Os hablamos de los ocho nuevos luchadores de 'MK3'. Éste es su aspecto. Éstas son sus técnicas de lucha.





do de dos lanzamientos de granadas distintos.





### 'Kombat Kodes': el secreto está en las claves



En las pantallas que preceden a los combates entre dos jugadores, aparecen unos códigos que ambos pueden modificar desde su



mando. Son los Kombat Kodes, unas claves secretas que sirven para alterar las condiciones de los combates de forma que, por



ejemplo, el vencedor se enfrente despues a Shao Kahn (lo veis en la Imagen de la derecha).

### SuPeR sTaRs



Menús ocultos. Ya nos parecía a nosotros que dos únicas opciones (Start y Options) eran muy pocas para el menú principal del juego. Y es que existen otras tres que os permiten alterar totalmente los combates.

CHEATS	RUS
<b>的技术</b>	9.6
MAX FATALITY TIME	OFF
PLAY HINI GAME	OFF
KOMBAT JOHE	011
EHABLE PAUSE	011
VIEW GAME CREOITS	OFF
200	
	ALC: NO

CHEATS	RUS
K MERLIN	200
X OAMAGE	Off
KICK FIHISH	off
HABLE SHOKE	OFF
HABLE HOTARO	OH
HABLE POWER KODE	OFF
HALTH RECOVERY	OFF
O CREDITS	OFF
	1000
	ALC: NO

ada lanzamiento de un nuevo 'Mortal Kombat' viene acompañado de todo tipo de rumores sobre los secretos que esconde. La experiencia nos ha hecho darnos cuenta de que el lado oculto de cada cartucho es casi tan extenso como el que nos muestra al conectarlo por primera vez. De que nada es como parece a primera vista. Pero esta vez va a ser diferente. Esta vez queremos que sepáis lo que os espera desde el primer momento, aunque nos vais a permitir que os dejemos con la miel en los labios. Estos trucos se ven, pero no se tocan. En el próximo número, TODO.

BLOCKS OH

SWEEPS OH

COMBOS OH

DARK FIGHTING OFF

SWITCHEROO OFF

UNLIMITED RUN OFF

RUICK UPPERCUT RECOVERY OFF

HYPER FIGHTING OFF

ENABLE SHAO KAHN OFF

PLAY SLOTS OFF

CHEATS R US

Descubre los secretos del

monstruo

YOU HAVE BEEN TRANSPORTED
TO ANOTHER REALM

A REALM WHERE NEITHER THE
EARTH WARRIORS NOR SHAO
KAHN HAVE ANY CONTROL

BEWARE THE REALM OF
RELLIM OHCANEP

Ya estamos dentro. Este inquietante mensaje es la puerta de entrada al extenso mundo secreto de 'Mortal Kombat 3'. ¡Qué miedo!



**En plan tragaperras.** Conseguir tres caras iguales en esta tragaperras tiene como premio la obtención de un 'Kombat Kode'.



Como en los viejos tiempos. En 'MK2' fue el 'Pong'. Ahora, la mirada al pasado viene de la mano de 'Galaga', otro gran clásico.



¡Modo torneo! Los dos modos que vienen 'de serie' pronto se verán acompañados por un torneo con ocho personajes por bando.



**De nuevo Smoke.** El luchador humeante es un viejo conocido de la segunda entrega que también puede aparecer en el tercer 'Mortal'.



Los jefes, jugables. Shao Kahn y Motaro, los dos jefes finales del juego, se vuelven elegibles desde uno de los menús secretos.













Más golpes para el 'Finish him!" Gran parte de la leyenda de 'Mortal Kombat' se ha labrado sobre los espectaculares golpes finales que siguen a la aparición del mensaje de "Finish him!" en la pantalla. 'MK3' renueva los conocidos Fatalities, Babalities y Friendship Moves y, además, añade dos nuevas categorías: los Animalities, en los que el luchador se convierte en bestia, y los Mercy Moves, imprescindibles para ejecutar los anteriores.





El jefe os espera. Shao Kahn sigue escondido en su guarida esperando a que algún valiente llegue hasta él. Su velocidad le permite relajarse durante la lucha y reírse del rival.

## • Las digitalizaciones y la inabarcable lista de golpes y movimientos finales.

O\_a-wa- an accióN

• Que los 'Fatalities' y demás golpes finales no siempre salgan a la primera.



¡Es él, de nuevo! La famosa cara que aparecía de vez en cuando en la segunda parte del juego sigue haciendo de las suyas ahora. Seguro que es la clave para hacer algún truco.



Medido y bien medido. Una de las novedades de 'MK3' es la aparición de una segunda barra para los combos y de unos mensajes en pantalla que miden el daño que hacen.

### Acclaim Sculptured Soft.

Megas: 32 Vidas: Continuaciones: 5 Niveles de Dificultad: 5

### · Tipo de Juego:

Venga ya, si seguro que habéis jugado a la recreativa. A nosotros no nos engañáis diciendo que no sabéis que 'MK3' es un juego de lucha.

### • Desarrollo:

La mayor novedad es que el modo historia tiene ahora tres caminos distintos que se diferencian entre sí por su duración. El modo versus, como siempre.

### Tecnología:

Los 32 megas del juego contienen las mejores digitalizaciones que se han visto en la Super. Tampoco perdáis de vista (o de oído) el espectacular sonido.

### · Duración:

La lista de golpes de los 14 luchadores es tan amplia que parece casi imposible que alguien pueda decir algún día que ya no da más de sí.

### Gráficos

Las digitalizaciones de los personajes son espléndidas, y el aspecto de algunos escenarios no les va a la zaga.



Podemos hablar de las buenas melodías o de los grandes efectos, pero la palma se la lleva la estremecedora voz 'en off'.

### Movimientos

La lista de golpes es larguísima, y los movimientos finales tienen de todo: desde la violencia descarnada hasta el mejor humor.

### • Jugabilidad

El control es perfecto y la velocidad muy alta. La única pega está en los dos modos de juego, pero espera el torneo secreto...

### • Entretenimiento

Es sin duda, un cartucho original, novedoso y hasta espectacular. Así que merece la pena probarlo.

## 98

### Oninión

### Por Javier Abad

Realizar una tercera parte y conseguir que siga teniendo el tirón suficiente para **superar a sus predecesores** es algo sólo al alcance de títulos como 'Mortal Kombat'.

Hace apenas dos meses decíamos que 'Killer Instinct' era la mejor conversión que se había hecho en SNES de una recreativa. Ahora ya tiene un gran rival. 'MK3' roza la perfección en las digitalizaciones de sus personajes, los mueve con total fiabilidad, aumenta la lista de golpes espectacularmente, presenta un plantel de luchadores amplio y variado y, además, compensa la falta de un tercer modo con un torneo secreto. Está claro: sólo hay dos reyes de la lucha.

### Recomendación

Absolutamente imprescindible para estar a la última en cuanto a los juegos de lucha se refiere.

### Alternativas

'Killer Instinct', 'Primal Rage', los inevitables 'Street Fighter', 'Fatal Fury'...





# SuPeR sTaks



**Polígonos 'forever'.** Esta zona es uno de los mejores ejemplos prácticos de la relación de 'Doom' con el chip FX2.



Se ve pero no se toca. Muchas veces los items son visibles, pero la forma de llegar hasta ellos es una incógnita.



¡Qué demonios! Este 'angelito', junto con un gemelo que aquí no aparece, guarda la entrada a uno de los niveles.



A bocajarro. Para jugar a 'Doom' tenéis que dejar los escrúpulos aparte y prepararos para disparar a cualquier cosa que se mueva ante vosotros, sobre todo si va armada.

# Dom

No grites.
En este porque ha llega Super lo. Mate sólo fal (¿os su traslada su día le y plant el papel Phobos

uando un juego vende alrededor de diez millones de unidades en PC y se convierte en un clásico, no es por casualidad sino porque es realmente bueno. Por eso 'Doom' ha llegado tan alto, y por eso su conversión a Super Nintendo ha levantado tanto revuelo. Materia prima hay para dar y tomar, así que sólo falta por ver si Sculptured Software (¿os suena 'Mortal Kombat 2'?) ha logrado trasladar lo mejor del programa que creó en su día Id Software. Para empezar, argumento y planteamiento son los mismos: asumís el papel de un marine del futuro que acude a Phobos y Deimos, dos lunas de Marte, en respuesta a una señal de alarma emitida desde los laboratorios que se construyeron allí.

El panorama empieza interesante, luego se hace demoledor. En esos laboratorios aguardan 22 niveles (había 27 en el original) agrupados en tres episodios distintos que pueden ser jugados de forma independiente. ¿La perspectiva? Subjetiva. ¿Los escenarios? Oscuros, laberínticos y con largos corredores. ¿El objetivo? Recorrerlos en busca de la salida, algo que goza de la emoción añadida de la visión en primera persona y que se convier-

te así en algo personal, en un reto que engancha como pocas aventuras.

BUILDE

48 SUPER STARS

### No se vayan todavía,

La relación entre 'Doom' y Nintendo no se acaba con el juego de Super.

Williams prepara una versión para Ultra 64 con niveles totalmente nuevos que promete ser espectacular. ¿Os imagináis qué resultará de la combinación miedo-texturas sin pixels que será capaz de desarrollar la nueva máquina gracias a la TLMMI? ¿Podéis prever lo que se sentirá al actuar con personajes totalmente tridimensionales? Pues en Marzo podréis comprobarlo.



¿Dónde están las llaves? El rojo de la puerta indica que tenéis que abrirla con una llave de ese color.

Así se hace. Conseguir un pleno en todos los apartados de cada nivel resulta bastante dificil.



A sangre y fuego. Así es el avance en cada uno de los tres 'capítulos' de los que se compone la aventura de 'Doom'.

### eStá En acCióN

El 'juego' que da el chip FX2.
Que la Super deje de ser territorio prohibido para los arcades subjetivos.



Éste no ve. Aunque ahora esté un poco maltrecho, los enemigos de este tipo son de los más peligrosos del juego.

'Doom' se combinan
unos mapeados inabarcables con la certeza de
que en su interior no
vais a encontraros a ningún amigo de la infancia.
La tensión que provoca
esa sensación de estar
solo ante el peligro es
uno de los puntos fuertes del juego.



### eSta En accióN

- · Sería perfecto sin pixels.
- La tendencia a quedarnos enganchados en algunas paredes.



Menuda carnicería. Hace sólo un minuto, aquí había unos enemigos. Ahora, el rifle los ha reducido a carne y sangre.



Interruptor a la vista. Interruptores como éste son una de las claves para avanzar por el mapeado de cada nivel.

### Dime qué arma llevas y te diré

### la vida que te queda

Vuestro futuro en **Phobos** y **Deimos** pasa por el calibre del juguete que tengáis entre manos. De entrada contáis con vuestros puños y con una pistola, pero lo mejor es buscar armas más potentes como el **rifle de plasma** o el **lanzador de cohetes**, que ésas hacen daño de verdad. Para usarlas basta con utilizar **dos botones**: uno para cambiar de una a otra y el otro para disparar.



Asómate al balcón. Seguro que no está la tuna esperándoos, pero desde allí podéis ver lo que hay en otra habitación.

El antecedente inmediato de 'Doom' en SNES fue 'Wolfenstein 3D', una conversión 'de otro título de Id Software para PC que ahora resulta casi patética al compararla con la calidad técnica contenida en los 16 megas de 'Doom'. La principal diferencia gráfica entre ambos, y al tiempo la gran mejora, es el empleo del chip FX2 para la creación de los escenarios. Veréis texturas en las paredes, aunque suelos y techos aparecen como polígonos de colores planos.

Es, sin embargo, en la autonomía de movimientos, legítima base de la mecánica de juego, donde mejor se refleja el trabajo del chip. Éste crea los fondos en tiempo real a medida que detecta movimiento, y realiza rotaciones y zooms con enorme suavidad y gran rapidez, aun a cuestas de una pixelación que, en cualquier caso, no resta un ápice de jugabilidad.

Excelencias gráficas aparte, las partidas transmiten sensaciones que van desde el suspense de no saber lo que os espera al doblar una esquina hasta la violencia más extrema. La estrategia también está presente: hay habitaciones secretas, puertas cerradas que os obligan a buscar una llave, items a los que es imposible llegar si no activáis el interruptor correcto y, como nexo de unión, un diseño laberíntico en el que lo normal es perderse.

Es en esas circunstancias cuando uno da cuenta de que el control es excelente -pese a la tendencia pegajosa de algunas paredes- y de que goza de una libertad absoluta de movimientos a la hora de desplazaros, asomaros a balcones desde los que podéis espiar a los enemigos, acertar con vuestros disparos a rivales en la lejanía y otros aspectos que propician una sensación de autonomía total.

### Cómo jugar a 'Doom' y no morir



Si se os acaban todas las municiones y lo único que os queda es la lucha a puñetazos, tenéis dos salidas: correr pidiendo socorro o arrodillaros y rezar todas las oraciones que sepáis.



Los barriles son un arma de doble filo. Explotan al dispararlos, y eso sirve para acabar con varios enemigos de un plumazo. Sin embargo, también os pueden dañar a vosotros.



Mirad siempre por dónde pisáis. En ocasiones, lo que parece un suelo firme y normalito es en realidad una trampa mortifera que se 'devora' vuestro contador de energia a una velocidad increiblemente sorprendente.



Permaneced siempre bien atentos, porque los secretos del juego (un interruptor, un lugar secreto, etc.) pueden encontrarse en los lugares más insospechados.



Id con mucho cuidado cuando os acerquéis a una esquina. Puede que al doblarla os encontréis con una desagradable sorpresa en forma de enemigo.



No dudéis en disparar a cualquier cosa que se mueva en la lejanía. Tenéis un cien por cien de posibilidades de que sea un enemigo, y así evitáis que se os acerque demasiado.



Vamos avanzando. Esta imagen de arriba y su compañera de la derecha pertenecen respectivamente al segundo y tercer 'capítulo' de la aventura.



Al fondo a la derecha. Esta escalera podría pasar por el prototipo de escenario de 'Doom': pasillos largos, tenebrosos y llenos de intriga ante lo que os espera en la oscuridad de la lejanía.



esta excelente versión de 'Doom', la Super ya cuenta con un arcade de visión subjetiva que ofrece verdaderas garantías de éxito.

La mejor forma para evitar perderos, aunque tampoco sea una garantía de éxito, es presionar el botón Select.

Entonces aparece en pantalla un mapa del nivel que se mueve al mismo tiempo que vosotros y que podéis acercar y alejar a vuestro antojo.

El único inconveniente es que, mientras tanto, la acción continúa, así que puede ocurrir que al recuperar la



visión habitual os encontréis rodeados

de enemigos. ¡Gajes del oficio!









¿Y las texturas? Como veis, las texturas sólo aparecen en las paredes. Techos y suelos presentan colores planos.

### La vida pendiente

En **'Doom'**,

### de un ítem

tiene dos puntos clave: un contador que mide la energía y otro que se ocupa de la fortaleza de vuestra coraza. Cada vez que recibís un impacto, uno y otro bajan, así que para recuperarlos tenéis que recoger los items correspondientes. Pero no son los únicos. También encontráis trajes de radiactividad, cargadores para vuestras armas, cápsulas de invisibilidad... que siempre son de mucha ayuda cuando se trata de sobrevivir.





El enemigo te huele. Siempre que aparecen en pantalla, los enemigos tienden a atacar por muy alejados que estén.

### OCEAN Sculptured Software

-------------

Megas: 16 Vidas: 1 Continuaciones: Infinitas Niveles de Dificultad: 5

### Tipo de Juego:

Decir que 'Doom' es un juego tipo 'Doom' suena a pitorreo, pero es que estamos ante el representante por excelencia de los arcades de visión subjetiva.

### · Desarrollo:

En cada nivel hay que alcanzar la salida a través de un mapeado laberíntico, eliminando enemigos. Habitaciones secretas complican el conseguir un 100%.

### · Tecnología:

La segunda generación del chip Super FX sirve aquí para crear en tiempo real escenarios poligonales que incorporan texturas en las paredes.

### · Duración:

Hay para todos los gustos. El nivel más fácil no es que sea un paseo, pero es que el difícil es lo más parecido a una 'merienda de aliens' nunca vista.

### Gráficos

Perfectamente ambientados y técnicamente soberbios. La pixelación es un mal menor que se soporta sin problemas.

### · Sonido

La música pasa de cañera a tenebrosa sin mayor problema. Los efectos bien, aunque algunos enemigos parecen sordomudos.

### Movimientos

Ofrecen una libertad absoluta sólo empañada por la tendencia a quedarse enganchado en algunas paredes.

### · Jugabilidad

El control es limpio, y la mezcla de inteligencia y disparos da muy buenos resultados. Por algo es todo un clásico.

### • Entretenimiento

El lado bueno es su adicción. El malo, que te acabas conociendo las fases. Pero es que la incitación al juego es total.

## s.

### • Opinión

### Por Javier Abad

Habrá quien juzgue esta versión de 'Doom' comparándola con la original de PC y le saque algunos defectos que, obviamente, existen. Sin embargo, aquí de lo que se trata es de poner cada cosa en su sitio: que se han perdido texturas y que los sprites se pixelan es cierto, pero se ha trasladado perfectamente todo su atractivo y jugabilidad.

La actuación del chip FX2 alcanza niveles altísimos, el movimiento es suave y rápido y, en definitiva, estamos ante **uno de los mejores** programas salidos para los 16 bits en los últimos tiempos. Esperemos que sirva de despegue para los arcades de visión subjetiva, que todavía no han tenido mucha cancha en la Super.

### Recomendación

Para los adictos a los subidones de adrenalina y los que no tienen prejuicios con la violencia.

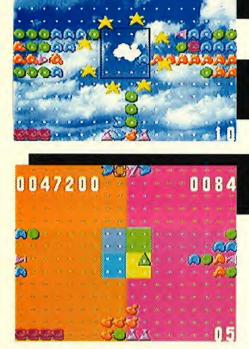


### Alternativas

En **SNES** sólo **'Wolfenstein 3D'**, pero eso sí, en las antípodas de 'Doom'.







Ojo al muelle. Reuniendo 5 muelles como los de la barte inferior izquierda desaparecen todas las fichas en pantalla.

## Por fin sabrás lo que es la verdadera adicción

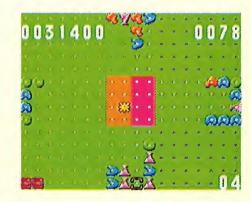
ntes de empezar este comentario, conviene recordar que las au-A toridades sanitarias advierten que jugar a 'Zoop' puede crear serios problemas de adicción en el usuario. Dicho esto, seguro que ya os habéis imaginado qué tipo de juego es. Efectivamente, sólo un puzzle game del estilo del genial 'Tetris' o del no menos cautivador 'Dr. Mario' puede llegar a enganchar de la forma en que 'Zoop' lo hace.

Al igual que ellos, todo gira alrededor de un planteamiento simple como pocos, que llega al extremo de precisar sólo el mando direccional y un botón para dar de sí horas y horas de juego. Esta vez, el objetivo es defender vuestro cuadrado central del avance de unas hileras de fichas que lo rodean por los cuatro lados.

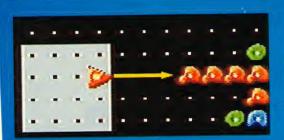
¿Cómo? Pues picoteando con vuestra única arma, una ficha solitaria que cumple dos funciones: si tiene el mismo color de aquélla a la que ataca, se la devora. Si no, intercambia su aspecto con ella. ¿Así de fácil? No os fiéis, porque os podemos asegurar que 'Zoop' es más difícil que otros juegos del género debido a una razón muy simple: deja menos tiempo para pensar, así que los reflejos y la rapidez mental tienen que estar siempre bien a punto. Si no, llegar hasta el último de los 99 niveles del juego puede convertirse en una utopía.

Además, para hacer la mecánica un poco más complicada, se ha añadido una colección de items que aparecen cada cierto tiempo y cuyas funciones van desde eliminar una fila entera de adversarios hasta acabar de un plumazo con todos los que están en pantalla. El único inconveniente que encontramos es que sólo admite la participación de un jugador, con lo cual los dos modos de juego (uno dividido en niveles independientes y otro que mantiene las situación de la partida al pasar de uno a otro) se quedan un poco cortos. En fin, 'Zoop' es una nueva alternativa a la dictadura de 'Tetris'. ¿Dispuestos a comeros el coco con él?

### 'Puzzlemanía', episodio portátil 'Zoop' también ataca en Game Boy y, dadas sus simples características gráficas, os podemos asegurar que no pierde ni un ápice de jugabilidad al llegara la portátil. El aspecto de las fichas cambia, pero la mecánica de juego es la misma, un poco más difícil si cabe (por aquello de los colores), así que estad preparados para sucumbir a su adicción. 107050



Una fila por la cara. En 'Zoop' hay items que cumplen distintas funciones. Éste sirve para eliminar una fila entera.



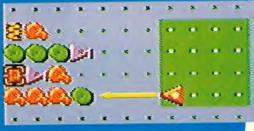
Cambiar de aspecto (Paso I): Cuando queráis cambiar el color de vuestra ficha, tenéis que situaros frente a otra diferente (derecha).



Cambiar de aspecto (Paso 2): Después, os lanzáis contra ella y ya está (verde por naranja en el ejemplo de arriba).

# La jugabilidad en sólo dos movimientos

Comer: Cuando vuestra pieza tiene el mismo color que aquélla sobre la que se abalanza, se la zampa y la elimina de la pantalla (izquierda).



### eStá En acCióN

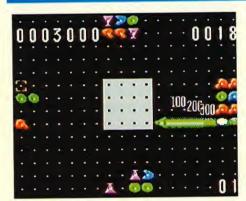
 Que todavía haya gente con ideas tan simples y que puedan enganchar de esta forma.



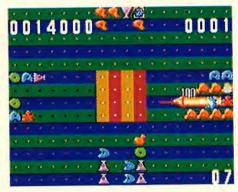


### o está En acción

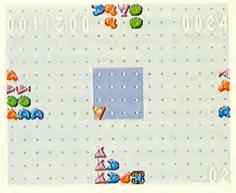
 La monotonía de la pantalla de juego. Deberían haberse 'currado' más los cuadros.



Con dos botones. El planteamiento 'Zoop' es tan simple que se juega usando el mando direccional y un solo botón.



Los cambios, al fondo. La única variación gráfica son los cambios en el diseño de los fondos al pasar de nivel.



¡Y con sólo 4 megas! Parece casi increíble que en tan sólo 4 megas quepan nada menos que 99 niveles diferentes.

### VIACOM NEW MEDIA Hookstone

Megas: 4 Vidas: I Continuaciones: 0 Niveles de Dificultad: 5

### · Tipo de Juego:

'Zoop' pertenece a la estirpe de los grandes puzzles, esos juegos capaces de sorberte el seso, atraparte durante horas y robarte el resto de tu masa gris.

### • Desarrollo:

Defender el centro de la pantalla para que no lleguen las 'hordas invasoras' que avanzan. Para pasar de nivel, hay que eliminar cada vez más fichas rivales.

### · Tecnología:

Gráficamente es muy sencillo, así que nos quedamos con las melodías que suenan en cada nivel. La simpleza es la gran característica de este apartado.

### · Duración:

Tiene 99 niveles (eso dicen sus creadores, aunque dudamos de que alguien más llegue a verlos). Si lográis acabarlos todos, no dudéis en llamarnos.

### Gráficos

Un desfile de fondos muy simples. No estaría de más que se hubiesen marcado alguna animación entre niveles.

### · Sonido

Música de piano bar que puede ser ajustada para que predomine más o menos (a vuestra elección) sobre los efectos.

### Movimientos

Ante un juego de esta guisa nos declaramos objetores de conciencia a la hora de puntuar este apartado.

### Jugabilidad

Simple como pocos y con una dificultad alta. Menos mal que se pueden elegir los nueve primeros niveles.

### • Entretenimiento

Te convertirás en adicto o lo odiarás desde el primer momento. No tiene término medio. Es como las lentejas.

## 77

### Opinión

### Por lavier Abad

Mientras la mitad de la redacción sueña con fichas que avanzan hacia su cama, la otra mitad ha jugado una partida a 'Zoop' y no lo ha vuelto a tocar. Esto habla de la especial personalidad de un juego que es de esos que pueden ser increíblemente adictivos, pero también aburrir si no te gustan.

Aunque gráficamente es muy simple (falta alguna animación), en sus 4 megas cabe toda la jugabilidad que os podáis imaginar. Su mecánica se nos antoja más difícil que 'Tetris', por ejemplo, ya que exige una mayor velocidad de reacción y una atención constante a todos los puntos de la pantalla, así que puede sorber el seso al más pintado.

### Recomendación

Miembros de la 'Asociación de Puzzleadictos Anónimos' y aquéllos dispuestos a echarse a perder.



### Alternativas

'Tetris & Dr. Mario', 'Hebereke's Popoon' y 'Pac-Attack'.

International Superstar Soccer' alcanzó en su día cotas de jugabilidad y diversión tan altas, que lo cierto es que pensamos que nadie podría superarlas. Sin embargo, la propia Konami se ha empeñado en demostrarnos que es capaz de colocar aún más alto el listón de la calidad, y nos presenta ahora su 'International Superstar Soccer DeLuxe', la segunda gran parte de aquel extraordinario simulador.

Esta nueva joya viene revestida de multitud de mejoras con respecto a su predecesor. De entrada, cabe destacar que incluye 10 nuevas selecciones nacionales, completando de este modo un total de 36 escuadras. compuestas cada una de ellas por un total de 20 jugadores. Así que ahora, el banquillo aumentará considerablemente, a pesar de que sólo se podrán realizar tres cambios, además, eso sí, del portero.

Por lo que respecta a la configuración de los partidos, se pueden modificar prácticamente todos los condicionantes previos al encuentro, desde el estadio hasta el estado físico y anímico de cada jugador, pasando por el árbitro, la vestimenta de los equipos, la colocación y la actitud de cada jugador sobre el campo, el tipo de marcaje y la táctica a desarrollar sobre el césped.

En fin, una auténtica pasada imposible de exponer de un modo completo en tan pocas líneas, pero que seguramente encantará a los estrategas.

# El fútbol de Konami toca el cielo







Marcaje al hombre. Una de las novedades de este 'ISS DeLuxe' es el marcaje individual, que permite asignar una marca especial a los rivales considerados más peligrosos

# Internationa

### nO eStá Ju zeGióN

Los nombres ficticios de los jugadores.
Se echan de menos equipos de las mejores Ligas del mundo.



**Suker a tu disposición.** Croacia es una de las nuevas selecciones que se han incorporado al espectáculo.

### eStá En acCióN

Una amplísima gama de animaciones.
La posibilidad de configurar los encuentros a nuestro antojo.



**Más estrellas.** Aunque sus nombres no sean reales, en Italia podréis distinguir las figuras de Baggio y Ravanelli.













Bastará un poco de

práctica para conse-

guir que los jugadores hagan casi todos los alucinantes

como en un parti-

do de verdad.

### En la mismísima tribuna

onami
ha mejorado
con creces
la entrega anterior.
Nos encontramos
ante un simulador
de 'altísima
escuela'.







**Una camilla, por favor.** Los camilleros hacen su entrada cuando se produce una falta de las de tarjeta roja.

### Genial en animaciones







uno de los aspectos sobre los que más se ha trabajado en 'ISS DeLuxe'. Las animaciones logran continuamente sorprendernos y sacarnos una sonrisa. Así los ejercicios de calentamiento antes de efectuar un cambio o los gestos de protesta al recibir una tarjeta son geniales.

Sin duda

### SuPeR sTaRs

En lo que a modalidades de juego se refiere, debéis saber que se mantienen las 6 clásicas que ya aparecieron en 'ISS', con el añadido de que se pueden crear mini torneos de seis y ocho equipos. Pero lo más importante es que ahora es posible la participación en ellos de hasta cuatro jugadores si es que disponéis del correspondiente adaptador.

Respecto a las variaciones técnicas, destacar que en esta segunda parte los futbolistas se desenvuelven con más rapidez sobre el campo y hasta son capaces de poner en práctica habilidades sorprendentes, como por ejemplo realizar la bicicleta para deshacerse de los contrarios, chilenas, taconazos de lujo o mantener la posesión de la pelota a base de toquecitos con el pie o con la cabeza.

Además, se mantienen todo los apartados que caracterizaron a 'ISS': la perspectiva isométrica, la puesta en escena de los jugadores y un grado enorme de jugabilidad. Todo ello, unido a las novedades ya expuestas, hacen de 'ISS DeLuxe' uno de los más grandes simuladores disponibles en Super Nintendo.

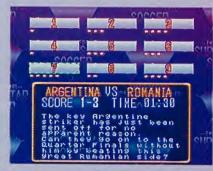


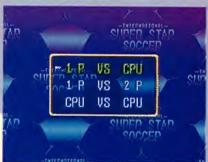
Ahora sí es un trío arbitral. El árbitro ahora no está solo. puesto que cuenta con la inestimable ayuda de los linieres.



### ISS Vs ISS deluxe: La comparativa

### Antes tan sólo









Hemos realizado un pequeño cuadro comparativo para que podáis observar detenidamente las principales diferencias que el nuevo 'ISS DeLuxe' presenta, más allá del terreno de juego, con respecto a su primera edición.

Por este orden, y de arriba a abajo, nos encontramos con que la versión deluxe ofrece tres situaciones más en la modalidad de escenarios en juego (ya sabéis, os

### ...y ahora es más rompedor





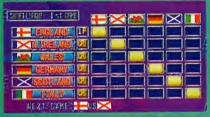




enrolan en un partido y tenéis que variar la situación). Siguiente comparación, para el número de jugadores. La versión Deluxe se desmarca con hasta cuatro simultáneamente, frente a los dos de 'ISS'. Tercera escena: aumenta el número de opciones en juego. Se editan los jugadores, se eligen las marcas... Y última comparativa, las nuevas plantillas están formadas por 20 jugadores.



Si lo deseáis, podréis reforzar o disminuir ciertas cualidades de los jugadores.



Si las Ligas os parecen muy largas, podréis disputar **mini ligas de seis** equipos.



Cuando un jugador anota tres goles en el mismo partido, aparece en el marca-



Se pueden establecer partidos con menos de once jugadores por equipo.



En el entrenamiento, existe una modalidad exclusiva para batir records.



La presentación de cada selección ahora es más colorida, nítida y brillante.



Y también existen mini torneos compuestos únicamente por ocho equipos.

uper novedades

oles, buen fútbol y espectáculo son las virtudes principales que adornan al nuevo 'ISS DeLuxe'.



Entrena para mejorar. El entrenamiento es uno de los modos que menos cambios ha experimentado.

## KONAM

Vidas: - -Continuaciones: Passwords Niveles de Dificultad: 5

### · Tipo de Juego:

Simulador futbolístico de alta escuela, del estilo Konami. Está lujosamente detallado y es perfecto para descubrir todo el brillo del deporte rey.

### • Desarrollo:

36 selecciones nacionales a vuestra disposición para disputar Copas, partidos amistosos o penaltis, bien contra la CPU o bien junto a

La cantidad y calidad de las animaciones de los protagonistas continúa siendo el punto más destacable en este aspecto.

### • Duración:

Sus múltiples posibilidades para hacer de cada partido y competición una historia diferente, le auguran una larga temporadita en vuestra Super Nintendo.

### Gráficos

Sonido

Campos y jugadores aparecen con todo detalle, concediendo a los partidos una



Voces digitalizadas junto a variados ritmos y cánticos emitidos por el público acompañan el transcurso de los encuentros.

### Movimientos

Los jugadores se desplazan con más rapidez y con un mayor repertorio de movimientos que en su predecesor.

### Jugabilidad

Dominar las acciones de los jugadores es sencillo, a pesar de que para ello sea necesario utilizar todos los botones del pad.

### Entretenimiento

Sus mejoras y, sobre todo, el que puedan participar hasta cuatro jugadores hacen los partidos más interesantes y divertidos.



### Opinión

### Por Javier Castellote

Konami ha conseguido algo que parecía casi imposible: mejorar aquel simulador futbolístico que tan enorme impacto causara hace tan sólo siete meses y que respondía al nombre de 'International Superstar Soccer'.

Y lo ha hecho a lo grande, introduciendo nuevos torneos, una amplísima gama de nuevas animaciones y un abanico de opciones que os permitirá tener un control total sobre la configuración de los partidos. Ahora transmite una sensación de realismo casi total, lo cual le permite encaramarse desde mi punto de vista al podio de los mejores simuladores de fútbol que han visto la luz en los 16 bits de Nintendo.

### Recomendación

Para los que queráis vivir la intensidad y espectacularidad del fútbol sin tener que ir al estadio.



### Alternativas

'International Superstar Soccer', aún a la venta, y 'FIFA Soccer 96'.

# Super suars

penas un par de meses después de la salida de 'Killer Instinct' para Super, la sociedad Nintendo/Rare vuelve a sacar a pasear la artillería pesada con su versión para Game Boy. Y con él, continúa la moda de la lucha en la portátil, a la que todavía le falta una novedad más ('Mortal Kombat 3') para completar la revolución que en apenas medio año casi ha triplicado el número de cartuchos de lucha disponibles.

Dadas las características técnicas de las versiones mayores (SNES y recreativas) de KI, el interés está en ver qué tal dan en pantalla Fulgore, Orchid, Chaos y compañía tras quedar comprimidos en un cartucho de 4 megas. El resultado es un programa que visualmente se asemeja bastante a lo ya visto en 'Donkey Kong Land', el único precedente del empleo de la técnica ACM en un juego para GB. Esta vez, sin embargo, las renderizaciones han obligado a jugar mucho más con las luces y las sombras sobre el cuerpo de los luchadores, lo que al final ha disminudo la nitidez de los sprites. O sea, que el aspecto final no es tan espectacular como se esperaba, pese a que los programadores se han sacado de la

manga una opción que permite aclarar u oscurecer el tono de los fondos para resaltar más la figura de los protagonistas. Una opción que gana mucho en GB.

Por lo demás, destaca la

reducción del plantel a ocho personajes (Riptor y Cinder han desaparecido) y el mantenimiento del sistema de lucha del original, con modos de uno o dos jugadores y otro de práctica. Los golpes son los mismos, se realizan con facilidad, y perduran tanto los danger moves como los combos que permiten encadenar series consecutivas de más de diez impactos.

En fin, que este 'Killer Instinct' no es ninguna locura gráfica, pero cuenta con muy buenos movimientos y una jugabilidad altísima.



¡Sí, es é!! Efectivamente, quien está a la derecha de Spinal es ni más ni menos que Eyedol, el jefe final del juego.



El instinto enmarcado. Al conectar el juego a un Super Game Boy, la acción aparece con este marco tan aparente.

# Tiempo de renderización para la lucha 'portátil'



### **Movimientos para** triunfar



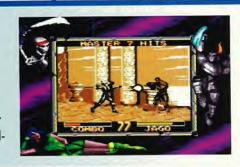








Aunque a priori eran los gráficos los destinados a llevarse todas las atenciones, al final resulta que los movimientos son el punto fuerte del juego. Primero por su absoluta fiabilidad y su rapidez de reacción, y después porque del original se han trasladado golpes, combos y hasta danger moves en los que la pantalla se queda en blanco para resaltar la acción. Y es que son de órdago.





Orchid sigue pegando. Orchid sigue ejecutando en esta versión el famoso golpe en el que se transforma en felino.







• Que después de tanto hablar de la técnica ACM. la nitidez de los sprites sea menor de lo deseable.



La nómina de **Game Boy** 

En esta imagen podéis encontrar a todos los personajes que son elegibles en el juego. Si estáis al loro del fenómeno 'Killer Instinct', enseguida habréis notado que faltan dos luchadores de los diez que componían el plantel original.

Vuestro instinto no os engaña, porque Riptor y Cinder no se han animado a

Por Javier Abad

### eStá En acción Oue los movimientos sean tan fiables.

• Que se mantenga el sistema de golbes y combos

## NINTENDO

Vidas: 1 Megas: 4 Continuaciones: Infinitas Niveles de Dificultad: 5

### · Tipo de Juego:

Ante ciertos cartuchos, este apartado casi está de sobra. 'Killer Instinct', por mucho que sea en su versión para Game Boy, es uno de ellos: lucha, lucha...

### Desarrollo:

Combates uno contra uno a tres bandas: torneo con un jugador, versus con dos, y un modo de práctica en el que entrenáis contra un rival totalmente pasivo.

### · Tecnología:

Después de 'Donkey Kong Land', 'Kl' es la segunda oportunidad para observar cómo quedan las renderizaciones vía técnica ACM en la portátil.

### Duración:

Pasa lo mismo que con la versión de Super. Tarde o temprano os acabaréis el juego, pero para dominar la técnica de combos y demás,... hace falta entrenar.

No alcanzan el grando de nitidez esperado (sobre todo en Super Game Boy). Las animaciones fijas sí están a buena altura.



### Sonido

Se ajusta a las posibilidades limitadas de la portátil, aunque bien es cierto que los efectos deberían ser más variados.



### Movimientos

Resultan extraordinariamente rápidos y lo más interesante es que tienen una respuesta fiable al ciento por ciento.



### Jugabilidad

Un perfecto control al servicio de toda la gama de golpes que tenía el original. Por capacidad para jugar no será.



### Entretenimiento

Si lo tuyo es la técnica de lucha, éste es tu juego. Pero si además te importa el aspecto visual, entonces...



### apostando sobre seguro: uno que combine el nivel gráfico que consiguieron en 'Street Fighter II'

les cobramos nada por la idea.

Recomendación

participar en la versión portátil.

Para los que buscan un juego en el que la técnica de lucha sea fundamental sin importarles el resto.



### Alternativas

'World Heroes 2 Jet', 'Street Fighter 2' o 'Primal Rage' y 'Mortal Kombat 3' en breve.

El resultado final de este 'Killer Instinct' para GB nos

lleva a hacer unas reflexiones (tranquilos, seremos

breves). Una de ellas es si realmente merece la pe-

na romperse la cabeza intentando emular en la

portátil las renderizaciones de otros juegos ma-

yores para al final conseguir resultados inferio-

En vista de los magníficos movimientos que exhibe,

animamos a Nintendo a que siga por ese camino

y programe el juego de lucha definitivo, pero

res a los de los gráficos 'de toda la vida'.

con los movimientos de 'KI'. Y no



- 1 Super Mario 3
  Nintendo Plataformas
- 2 MegaMan 5
  Capcom Plataformas
- 3 Chip'n Dale 2
  Capcom Plataformas
- **El Rey León** Virgin Plataformas
- Jimmy Connors
  Ubi Soft Juego de Tenis
- 6 Los Pitufos Infogrames Plataformas
- **7** Tiny Toon
  Konami Plataformas
- **8** Jungle Book Virgin Plataformas
- **9** Kirby's Adventure Nintendo Arcade
- 1 O MegaMan 4
  Capcom Plataformas

IGUAL

### **Game Boy**

- 1 Street Fighter II
  Capcom Lucha
- **2** Donkey Kong Land Nintendo Plataformas
- **3 Earthworm Jim**Shiny Plataformas
- **Killer Instinct**Nintendo Lucha
- **5** World Heroes 2 Jet
- 6 Kirby's Dream Land 2
  Nintendo Plataformas
- **Wario Land**Nintendo Plataformas
- **8** Jungle Strike Ocean Arcade/Plataformas
- **9 Monster Max**Titus Aventura
- 1 O NBA Jam T.E. Acclaim Baloncesto















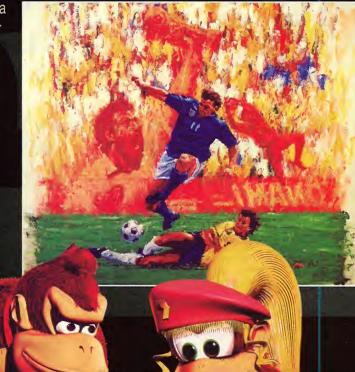






# RIOSIDADES

- LA ENTRADA MÁS FUERTE: Más que entrada, esto parece una autopista hacia el éxito. Nos referimos al revolcón de títulos Super Nintendo, con más novedades potentes que nunca.
- EL SUBIDÓN: El que os va a dar a la tensión cuando veáis que títulos como 'MK3', 'DKC2' o 'Doom' están ya entre nosotros.
- LA PROMESA: 'Tintín en el Tíbet'. El niño de oro de Infogrames pronto va a ser uno más de la familia Nintendo.
- EL MEDIOCRE: Este mes declaramos desierta esta categoría. Tenemos calidad y cantidad para repartir.
- EL REY DEL NÚMERO 1: 'Killer Instinct', que después de alcanzar la cima de los 16 bits lo intenta también en la portátil.
- EL MÁS BUSCADO: El reportaje del número que viene sobre la presentación de Ultra 64 en Japón. Por fin llegó el momento.



# Super Nintendo 1 Killer Instinct Nintendo · Lucha 2 Super Mario World 2 Nintendo · Plataformas 3 Mortal Kombat 3 Acclaim · Lucha 4 Donkey Kong Country 2 Nintendo · Plataformas 5 Earthworm Jim 2 Virgin · Plataformas 6 Doom Ocean · Arcade

I.S Soccer DeLuxe
Konami • Fútbol

Donkey Kong Country
Nintendo • Plataformas

Batman Forever

Acclaim • Beat'em-up

FIFA '96 E.A. • Juego de Fútbol

Castlevania X Konami • Arcade

Primal Rage Time Warner • Lucha

WeapondLord Namco • Lucha

Ilusion of Time
Enix/Nintendo • RPG

Hagane Hudson/Virgin • Acción

Judge Dredd Acclaim • Acción

Earthworm Jim Virgin • Plataformas

Prehistorik Man
Titus • Plataformas

Astérix & Obélix Infogrames • Plataformas

Zoop Viacom • Puzzle NUEVA ENTRADA

ALAS

ALAS

NUEVA ENTRADA

ALAS

ALAS

ALAS

IGUAL

ALAS

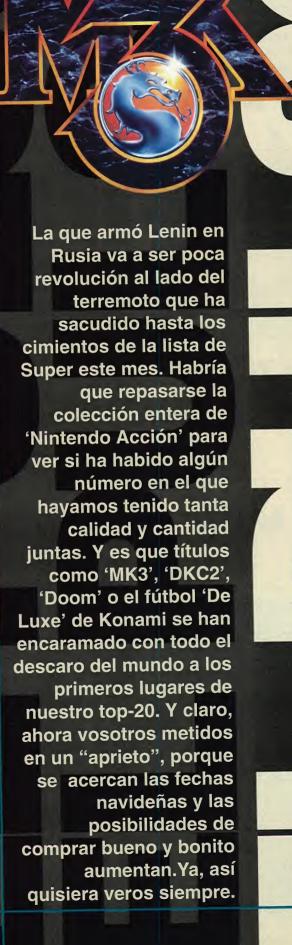
ALAS

ALAS

ALAO

ALAS

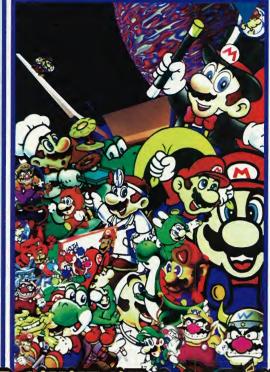
ALAS



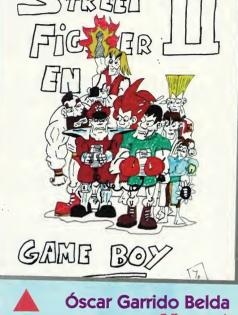
### Cándido **Soria Barroso** (Salamanca)

Cándido estrena mochilón. Su dibujo de Mario bien merece una mochila nuevecita de Bugs Bunny. Algo tan total, tan moderno como ¡ÉSTO!

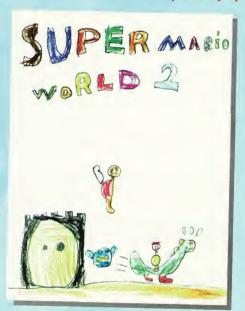








(Vizcaya)



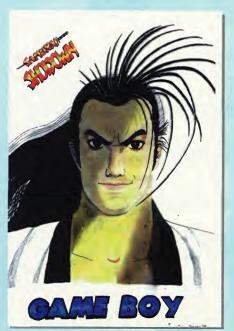
José Balbino Rodríguez Pasantino (Gerona)

### Daniel Garduño Poveda (Gerona)

Pues sí, parece mentira pero la Nochevieja ya está a la vuelta de la esquina. Y hay que irse preparando. No, las uvas no las compréis todavía; tampoco hay que pasarse. Pero ¿qué tal haceros con un reloj súper Mario para saludar al nuevo año? Venga no perdáis el tiempo. Papel y lápiz ( es un decir, ya sabemos que las técnicas artísticas han avanzado) y vuestros dibujos y cartas a:

HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. En una esquina ponéis: ZONA ZERO.





José Díaz Fernández (Sevilla)

# A veces llegan Cartas ...

Hola tengo 2 años y me llamo Natalia, tengo un ermano con 8 años y entre los dos le vamos a pedir a los Reyes Magos la super nintedo con el super gein boi, asi prodemos jugar con los juegos de la gein boi en la tele mi madre nos

Crípticas

Ricardo Sánchez Sáez (Valencia)

Teléfono para avisarme que me han tocado los guantes

Dirección para enviar los guantes Ricardo Sánchez Sáez

Alcira (Valencia) C. P. 46600

calle monasterio nº Camprodon (Gerona)

pulsa start en el segundo pad.

Santi Ruiz Rosell & Ferran Vila Franch

PONFAUOR PUBLICARME EL DRAGON BALL Z "Je rol" ("todo en japones") me costó mucho aponesa

By: Fox McCloud & Orchid

Corneria (sistema Lylat)

Hangar II Nave 4 (en la 3 vive Lombardi)

Interrumpidas

que os escribo porque os admiro mucho y delpaso envío un truco,ahí va:En el Killer Instinct en la pantkrankerllda dneny sj VALE!PARA YA! ai,perdón;ejem, nada nada, era el pesado de .mi hermano que estaba tocando teclas je, je, je...ahora decía que...que Aah!si ya sé eso;decia que en el estaba diciendo yo ahora!

Daniel Arquedas Rodríguez (Barcelona)

Masoquistas

Laura Cámara Bosqued (Zaragoza)

9-10-95 Zaragoza

i Hola Big No Soy una chica de 13 años, y que tiene unas cuantas dudas. Me gustan los videojuegos de vol, pero desgraciadamente, son los que peor se me dan 1 y si excima estan en inglés ... Bueno, al grano, teno una N.E.S, una

ESTA FOTO, YA QUE ACABAR honor delante del TV describnient lo que queria decir cada palabra

La generación Nintendo es un grupo inarticulado de personas que, según ANUNCIOS, una revista semanal sobre publicidad, tiene entre 9 y 17 años. Resulta que este grupo está muy influenciado por la electrónica y los nuevos medios, y sucede también que aun es pronto para delimitar sus caracteres. En Nintendo Acción no sabíamos que existía una generación Nintendo. Pero ahora que lo sabemos, nos puede decir alquien cómo se pertenece a ella, qué hay que hacer, a quién hay que llamar...

CARL C. ROHDE/ MARIAROSARIA **BECCHIMANZI** IENEN entre 17 y 25 años. No son el grupo más numeroso de la pirámide social, pero no por ello dejan de ser los fabricantes del gusto del próximo futuro. En lo que concierne al negocio de la electrónica y a los nuevos medios, sus hermanos pequeños son más interesantes, porque forman el núcleo de la generación Nintendo. Sin embargo, la generación Nintendo es todavía un grupo bastante inarticulado (lo que suele ser normal a su edad) y es muy pronto para delimitar sus acelerados caracteres en

ya os habéis pasado por el título, muy poquitas explicaciones hacen falta ya. En estas páginas, los de Nintendo Acción vamos a hacer el golfo... como nunca. Vamos a poner colorados a unos cuantos, vamos a preguntarnos el porqué de esto y aquello, vamos a hacer listas con los rankings más absurdos, vamos a mover un poco el cotarro con locuras sin desenfreno. Si te gusta la movida y estamos en la onda, escríbenos. No te regalaremos nada, pero no te olvides: lo importante es participar.

Zona Golfa Nintendo Acción C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes

# ) preguntas sin respuesta

- ¿Por qué se empeña Acclaim en que figure una oficina española en sus hojas de producto cuando no existe tal oficina?
- ¿Por qué entrega irá ya la serie 'MegaMan' cuando el X3' llegue a España?
- ¿Cuántas consolas Saturn y PlayStation se habrán vendido en España hasta que llegue la Ultra? (¿10, 20?)
- ¿Qué pasó con 'FX Fighter', 'Starwing 2', 'Comanche'?, cdonde fueron a parar sus primeras imágenes?
- En qué quedamos, chabrá o no habrá 'Mortal Kombat 3' en Ultra 64?
- ¿Por qué han dejado de llegar a España las últimas entregas de 'Bola de Dragón' para la Super?
- ¿Por qué se obcecan ciertas compañías en seguir comercializando juegos basados en deportes típicamente americanos, y por tanto sin apenas salida?
- ¿Cuándo se producirá una bajada radical en los precios de los cartuchos para Super Nintendo?
- ¿Dónde estará la salida de cascos de la Super?, ¿y el CD3
- ¿Dentro de cuánto tiempo aparecerá la versión 96 de 'MicroMachines' para Super Nintendo?, cun par de años, quizá?

estuvieron en España y no se cortaron un pelo a la hora de responder a todas las preguntas que se nos ocurrieron sobre 'Zoop', su criatura. Éstas fueron las respuestas más sagaces. Por John y Jason.

Los chicos de Hookstone

"Empezamos a programar hace diez años, cuando salimos del dormitorio".

"Terminamos antes la versión de Game Boy porque Jason (el de la derecha) va muy deprisa".

"El autor de Tetris' conoció Zoop en una exposición y le dijo a John que



pensaba que era mejor que su juego. Porque el reto era mayor, más importante".

"La clave de 'Zoop' es que para jugar no hay que mirar el manual". 'Zoop' no tiene rival ahora. Es un juego muy diferente a los que están a la venta, ya que casi todos son conversiones o segundas y terceras partes".



En el suplemento de negocios de El País del

domingo 15 de octubre de 1995, una página de color salmón celebra que Taiwán tenga su destino en manos de los ordenadores. En el articulo se habla del talante futurista y barato de sus empresas especializadas en micro informática y de miles de millones de dólares con total naturalidad, y hasta se cataloga a esta isla nación como el 4º

mercado mundial en la producción de ordenadores y componentes. Todo alucinante. ¿Todo? No. Una de las dos fotos del reportaje muestra a un chaval disfrutando de su ¿SPECTRUM? y de su no menos actual 'Daley Thompson's Decathlon'. En total, 20 años. Por cabeza, 10 cada tema. Nada, que como Taiwan deje su futuro en manos de ésos ordenadores...



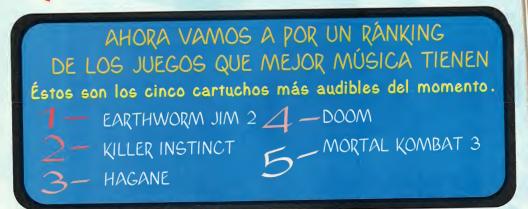
Hasta tres publicidades diferentes de 'Mortal Kombat 3' ilustran las revistas de medio mundo. Una se supone que es de Sony, la otra de Williams y la última de Acclaim. ¿Follón de licencias? iQué más da mientras le den publicidad al tema! La de Sony es brutal. Una doble página llena de instrumentos de tortura habituales en la Edad Media. La de Williams, algo más oscura, juega con la estética y el carácter salvaje de los luchadores en el juego. Y la de Acclaim, que ya tiene versión española, sentencia que todos vamos a morir. Y digo yo: espero que sólo en el juego (lo más normal) y que unos antes que otros.

# Ahora, tu maginacion tiene premio



Hoy va de chicas y a pares. Ellas nos han 'abierto sus hogares' al más puro estilo Hola para mostrarnos su rincón favorito. Y... joh sorpresa!, está lleno de todo tipo de tesoros 'nintenderos'. ¿Y el vuestro?







C/ Ciruelos nº 4 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. ZONA ZERO. LA FOTO Si lo sabes todo sobre Donkey Kong Country 2, responde a estas preguntas y llévate un cartucho de DKC 2, una 'banana', una gorra ( y unas gafas des

¿Como? Ve a la página siguiente

## Súper Concurso Donkey Kong Country 2

Buscamos 30 sabios, casi adivinos, que se hayan empollado todo sobre la segunda movida Donkey Kong y sepan respondernos a estas preguntillas que nos hemos sacado de la manga.

¿Cómo ganar ese montón de regalos? Es fácil, cada pregunta va acompañada de tres posibles respuestas. Debes elegir una, la correcta, claro, y escribir la letra correspondiente en el cupón concurso que encontrarás debajo de las bases, junto a este texto. Todas las cartas con respuestas acertadas que lleguen a la redacción entrarán en el sorteo de dos tipos de premios. El primero estará formado por 10 ganadores que se

llevarán un cartucho de DKC2 y una de estas 'canoas- banana' cada uno. El segundo estará compuesto por 20 ganadores que se llevarán un cartucho de DKC2, una gorra alucinante y un pack compuesto de pañuelo + gafas 'estilo Funky Kong', también cada uno.

Ya lo sabes, chaval. Así que no tardes en escribir. ¿La dirección? En las bases del concurso.

### Preguntas y respuestas.

- 1) ¿Cuántas Kre-monedas hacen falta para entrar en el quiosco de Klubba?
- a) 5
- **b)** 15
- c) Ninguna
- 2) ¿Cuál es el grupo de programación
- de DKC2?
- a) Acclaim
- b) Ocean
- c) Rareware
- 3) ¿Cuántos animales ayudan a Diddy y Dixie en su aventura?
- a) 7
- **b)** 3
- c) 15.000
- 4) ¿De qué color es la coleta de Dixie?
- a) Verde canario
- b) Rojo
- c) Amarillo
- 5) ¿Aparece Expresso, el avestruz, en DKC2?
- a) Sí
- b) No
- c) No me acuerdo, tal vez
- 6) ¿Cómo se llama la técnica que se ha empleado para renderizar a los personajes del juego?
- a) AWM
- b) ACM
- c) A234M
- 7) ¿Saben nadar nuestros simpáticos protagonistas?
- a) Sólo a mariposa
- **b)** Sí
- c) No, por eso se ahogan
- 8) ¿Para qué se utiliza el barril marcado con las letras TNT durante el juego?
- a) Para hacer que los enemigos salten por los aires
- b) Para salvar la fase
- c) Para pillar una vida extra
- 9) ¿En qué escenario comienza la aventura?
- a) En un volcán
- b) En un parque de atracciones
- c) En el barco pirata
- 10) ¿Cuántos megas tiene DKC2?
- a) 16
- **b)** 45
- c) 32

- 11) ¿Cómo se llama el enemigo final del juego?
- a) Kaptain K. Rool
- b) Kaminero
- c) K. Krool
- 12) ¿Qué lleva Diddy en la cabeza?
- a) Un sombrero de copa
- b) Una gorra
- c) Un pañuelo surfero
- 13) ¿Cuántos plátanos hacen falta para lograr una vida extra?
- a) 50
- **b)** 1.000
- c) 100
- 14) ¿Cuántas partidas diferentes es capaz de salvar el cartucho?
- a) Tres
- b) Ninguna
- c) Cinco
- 15) ¿Por qué no aparece Donkey Kong en el juego?
- a) Porque tiene la gripe
- b) Porque le han secuestrado
- c) Sólo sale en los bonus
- **16)** ¿Qué hace Dixie cuando finaliza un nivel?
- a) Da saltos de alegría
- b) Toca la guitarra
- c) Se marca un solo de zambomba
- 17) ¿Y cuándo se le acaban las vidas?, ¿qué hace Dixie entonces?
- a) Se enfada mucho
- b) Se pone a llorar
- c) Te lanza un besito
- **18)** Un movimiento que Diddy y Dixie hacen en equipo...
- a) Rodar por el suelo para hacer agujeros
- b) Pellizcarse
- c) Se lanzan el uno al otro para alcanzar los lugares más altos.
- 19) ¿Tienen barra de energía los personajes?
- a) Sí
- b) No
- c) Sólo cuando luchan contra algún enemigo final
- **20)** El cartucho se llama Donkey Kong Country 2:
- a) Dixie's Adventure
- b) Diddy's Kong Quest
- c) King Kong Quest

### Bases del Concurso Donkey Kong Country 2

•1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias) con las resuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista NINTENDO ACCIÓN; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DONKEY KONG COUNTRY 2

- •2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas que serán ganadoras de un cartucho de Donkey Kong Country 2 para Super Nintendo y una canoa banana. Además, se elegirán otras 20 cartas que recibirán un cartucho del juego, una gorra, gafas y pañuelo exclusivos de Donkey Kong Country 2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- •3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 17 de Noviembre 1995 a 29 de Diciembre de 1995.
- •4.- La elección de los ganadores se realizará el día 3 de Enero de 1996, y se publicarán en el número de Febrero de 1996 de la revista NINTENDO ACCIÓN.
- •5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores, para notificar a la revista el extravio.
- 6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- •7-.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso:

### HOBBY PRESS y NINTENDO ESPAÑA S.A.

Nombre:	
Apellidos:	
Dirección:	
Población:	
Provincia:	
CP: Teléfono:	
1 2 3 4	
5 6 7 8	
9 10 11 12	
13 14 15 16	
<b></b>	
17 18 19 20	



Nintendo España, S.A.



# Batman

### Sólo no puedes. Con Batman, tampoco. ¿Vivir eternamente? Hombre, si sigues nuestros consejos...

Batman tiene 'Batcuerda' para rato. Está visto que ante el hombre murciélago -¿qué sería de él sin nuestra ayuda?-, no hay Riddle ni Two Faces que valgan, aunque a veces se lo pongan tan difícil.

Por Grupo Kronos & Javier Castellote

### Nivel



FASE I-I: Nada más empezar ya debemos tomar una decisión, pues justo sobre la puerta podréis acceder directamente a la Fase 1-3.

FASE 1-2: A continuación, avanzad hacia la derecha. Llegará un momento en que no podréis seguir. Entonces asestad una patada a la pared y aparecerá una vida. Volved a la izquierda hasta la luz donde está la puerta de la que sale el segundo villano, entonces lanzad la Batcuerda.

Id hacia la izquierda y romped la caja fuerte atada con cadenas.

FASE 1-4: Aquí debéis entrar y a continuación



descender por el agujero mediante la combinación de botones R+ABAIO.

Cargaos a todos los enemigos. Seguidamente volved a subir con el garfio y zurrar a los otros dos. Siempre debéis destruir a todos los enemigos.

### Entre las dos puertas tirad una bomba.

Al salir asoman dos tuberías. Si las destruís lanzándoles bombas, podréis introduciros en ellas. Entrad por la de la izquierda si queréis desactivar la electricidad. Y después, en la derecha para salir a la Fase I-6. Allá vamos.



FASE 1-6: En este lugar, deberéis descender, siempre con la combinación R+Abajo, y dirigíos a la derecha.

FASE 1-8: Por fin habéis llegado al final del nivel, aquí encontraréis enemigos a mansalva. Y no penséis que sus ataques son fáciles de controlar porque más de uno está dispuesto a aprovechar cualquier despiste que tengáis. Ojo, pues, con los ataques imprevistos.

### **Super Nintendo**



FASE 2-1: En la parte baja, debéis disparar a los focos de luz con la Batcuerda para que caigan ciertas cosillas que os pueden resultar muy interesantes tarde o temprano.

Por la parte superior, hay entre ocho y diez matones. Liquídales, luego baja y a la derecha.

FASE 2-2: Encontraréis de seis a siete villanos. Intentarán que no paséis, acabad con ellos y siempre que podáis destrozad las plantas y estatuas para obtener un buen puñado de items.

Una vez habéis acabado con los malos, volved a la derecha y salid de la fase.

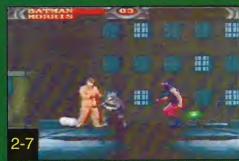
### **FASE 2-7: FIN DE NIVEL**

Ésta es una de esas fases que nos lleva a pensar que han soltado a todos los enemigos de golpe, pues hay colegas para parar un tren.

El truco para que os resulte mucho más fácil eliminarlos es el siguiente: quedaos en el medio y usad el gancho y la patada con giro.

Un consejo que os vendrá de perlas al afrontar este punto: no os entretengáis con los enemigos, simplemente limitaos a tiradlos.





### Nivel 3

FASE 3-1: De entrada se presentan dos cambios significativos: uno, el cambio de los enemigos que ahora pasan a ser payasos y dos, estas fases van por tiempo, lo cual quiere decir que tendréis que ser muy rápidos liquidando a los enemigos.

Cargaos a los de abajo y caminad hacia la derecha. Luego subid con el arpón.

Una vez arriba, utilizad la técnica de planear con la capa, mediante la combinación de botones salto, y una vez en el aire, pulsar arriba.

A continuación, volved a subir por la derecha y saltad a la escalera que aparecerá justo al haber acabado con el último de los malos.

FASE 3-2: Procurad ir siempre por la parte de arriba. Si arriba a la derecha no baja una escalera, os tocará bajar y buscar a alguien a quien hayáis dejado con vida. Recordad que el tiempo estará en yuestra contra en todo momento.

FASE 3-3: Antes de entrar en detalles, permitidnos un par de consejitos: aquí hay enemigos a punta pala, y deberíais buscarlos ya que están bastante desperdigados. Luego colgaos de las tramoyas con el garfio, daros impulso y en el momento en que estéis más alejados, soltaos e id planeando con la capa hasta el otro extremo. Esta operación la tendréis que repetir en varias ocasiones.

Para no desquiciaros haced esto

- 1) Saltad a la izquierda.
- 2) Pelead con los enemigos.
- 3) Bajad.
- 4) Volved a pelear.



- 5) Subid con el garfio y desde ahí, al tragaluz.
- 6) Bajad, y a la derecha.
- 7) Pelead una vez más.
- 8) Bajad, y a la derecha.
- 9) Pelead nuevamente.
- 10) Todo a la derecha, entraréis en una subfase.
- | | | | Volved por donde habéis venido y dejaos caer a la fase anterio:
  - 12) Subid otra vez y veréis otro tragaluz.
  - 13) Subid con el garfio y pelead.

Éste es el final. Id a la derecha y al lado de la bomba, veréis un obstáculo. Después de romperlo, bajáis, machacáis a todos los enemigos y volvéis a subir. Dirigíos hacia la bomba y saltad.



### Nivel 4

FASE 4-1: En esta fase, hay una bifurcación de caminos. ¿No sabéis cuál coger? Pues está claro, tomad el camino de la izquierda y llegaréis a conseguir una vida.

Salid por donde habéis venido y ahora marchad por el camino de la derecha.

FASE 4-2: Aquí os encontraréis con una buena cantidad de sorpresas. Después de pelear contra los enemigos, veréis una caja fuerte colgando. Disparadla la *Batcuerda* y luego dejaos caer.

Id a la izquierda y **activad la palanca**. Seguidamente marchad hacia la derecha y haced lo mismo con las otras dos palancas.

Mucho cuidadito, calculad bien los saltos y cuando veáis unos tornillos enormes saltáis, os engancháis a ellos y dejáis a Batman hacer el resto.





# ¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



### ¿Cómo hacerse con ellos?

Estos atómicos guantes marca Nintendo Acción pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Solamente tienes que enviarnos un truco -o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Ahora, el truco debe ser original y, claro, funcionar. Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción Enclave Nintendo C/ Ciruelos, 4

28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'**,

## True Lies SUPER NINTENDO

### Un dudoso policía

Si todos los policías tuvieran los mismos privilegios que **Arnie**, seguro que a nadie le daba miedo esa amesgada profesión. Y es que con estos **truquillos** las cosas se **simplifican** bastante. Se trata de ayudas para que todo sea más llevadero.

Súper armamento: BGWPNS Vidas Infinitas: BGLVS Inmunidad: BGGRLY





Cuando ya no podáis continuar más hacia la derecha, lanzad el arpón arriba y seguid.

FASE 4-4: Subid por las cajas con cuidado y afinando bien el salto, por ahí cerca hay una vida. No lo dudéis: baiad y pelead.

Recordad que debéis matar a todos los enemigos para poder pasar de nivel.

Si alguna puerta no se abre, revisad el nivel, ya



que quizá quede algún enemigo suelto por ahí.

FASE 4-5: Encaminaos hacia la derecha y mucho oiito con los matasellos.

FASE 4-7: Nada más entrar y sobre Batman, hay una palanca. No dudéis en activarla.

El mayor riesgo que os podéis encontrar en esta zona reside en las caídas, así que tened cuidado a la hora de realizar los saltos entre tornillos. Mientras



tanto continuad activando todas las palancas que encontréis, tanto por el camino de la derecha como por el de la izquierda.

FASE 4-8: FIN DE NIVEL. Aquí deberéis luchar contra Spice, Sugar y Two Face. Aprovechad el momento en que Two Face se aleja y lanza la moneda para lanzarle Batarangs. aunque tardaréis bastante en eliminarlo.

### **Nivel 5**







FASE 5-1: Si os vais enganchando de foco en foco, llegaréis a encontrar energía, tanto por los de la izquierda como por los de la derecha.

Pulsad la palanca situada a la izquierda de la fuente y se abrirá una trampilla, a través de la cual caeréis en la siguiente fase.

FASE 5-2: Aquí deberéis saltar con patada con-

tra la palanca. Luchad sin tregua, mientras contiváis la palanca que aparece.

Después vuelta atrás, con cuidado ya que hay más enemigos.

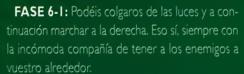
Subid por el lugar en el que veáis un foco, y al ver la palanca soltad el gancho.

En este momento, volveréis a aparecer en la Fase 5-1. Ahora activad la palanca de la izquierda de la fuente. Caerán dos enemigos a los que ya sabéis como tratar. A continuación, activad las otras dos palancas que hay a la derecha de la fuente y podréis salir nuevamente a la fase 5-2.

Cuando os hayáis deshecho de todos los villanos, salid por la izquierda y tirad el gancho.

Después ya solamente os quedará liaros a tortas con el peligroso y escurridizo Enigma.

### Nivel 6



FASE 6-3: Id en todo momento hacia la derecha con cuidado de que mientras peleáis no caéis entre los vagones, puesto que hacen mucho daño y, por mucho súper héroe que seáis, eso duele.

Cuando veáis que se acaba el metro, lo abandonáis dando un salto siempre hacia la derecha.

FASE 6-4: Continuad luchando y cuando aparezcan las luces del metro que se acerca, lanzad el arpón arriba. Si todo ha ido bien, saldréis de este







peligroso sector completamente ilesos.

Dejaos caer por la parte de los raíles que se en-

FASE 6-5: En esta ocasión, el camino es hacia la izquierda, y como siempre peleando sin descanso.

Tras dar a la afición todo lo que espera de vosotros, volved al principio y os irán dando energía.



### Nivel 7

FASE 7-1: Luchad contra todos hacia la izquierda. Cuando hayáis eliminado a todos se romperá el suelo y os mostrará un misterioso agujero por el que deberéis introduciros.

FASE 7-2: Antes de hacer nada, saltad hacia atrás y encontraréis una sorpresita.

Luego ya podréis ir hacia la izquierda para continuar la pelea.

### FASE 7-3: Romped la pared izquierda y encontraréis una vida.

Avanzad y en el primer puente que encontréis, tiraos hacia abajo. Coged lo que encontréis y luego volved a subir. Todo empezará a explotar. El



Batmóvil está destruido, así que, a la izquierda.

La plataforma comenzará a descender, dando paso a otra contienda contra vuestros eternos enemigos. Cuando hayáis acabado con ellos, la plataforma volverá a descender nuevamente, pero esta vez para conduciros a la fase siguiente.

### Prehistorik Man

SUPER NINTENDO

### Selecciona nivel

Vaya trucos buenos que tenemos este mes. Ahora le toca el turno a 'Prehistorik Man', con la opción de seleccionar nivel. Lo único necesario (además de poseer el cartucho) es acudir a la pantalla de opciones y situarnos sobre la palabra EXIT mientras mantenemos pulsada la tecla L. para después presionar START y salir del menú

A continuación, deberemos mover el cursor a la opción GAME START, mantener pulsada R y presionar START. Si todo ha ido correctamente, llegarás al final de cada fase con el único movimiento de mover tu dedo a la tecla SELECT



### Nivel 8

FASE 8-1: Aunque hayáis cambiado de fase, la cosa no variará sustancialmente; es más, irá de mal en peor en lo que al número de enemigos se refiere. Así que tirad hacia la derecha, y a seguir repartiendo pescozones.

FASE 8-2: Ésta es una fase poco recomendable para los claustrofóbicos, ya que os encontraréis encerrados en un ascensor con la tortuosa compañía de los enemigos de turno, que no pierden ni una oportunidad de dar el tostón. Para evitar problemas, arrinconaos y esperad a que se acerquen. Así podréis ir eliminándolos más cómodamente.

FASE 8-3: Ahora os encontraréis con otro problema, puesto que el suelo sobre el que pisáis comenzará a romperse de izquierda a derecha, así que calculad bien el salto.

Para saltar os recomendamos la utilización de la **Batcuerda**. ¡No os quejaréis de nuestras pistas!



**FASE 8-4:** Vuestra misión consistirá en **encender todos los focos** que hay en la parte de arriba. Para lograrlo contaréis nuevamente con la ayuda de los tornillos que van saliendo de la pared, pero mucho ojo con ellos ya que del mismo modo que aparecen, también se esconden.

Esta fase requiere mucha paciencia, así que calma. Sobre todo recordad que podéis utilizar la capa para planear entre plataforma y plataforma.

**FASE 8-5:** Se trata de una fase muy bonita, pero muy peligrosa de jugar, ya que **Riddler apare**-

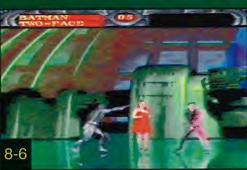


cerá ante Batman en dos ocasiones.

**FASE 8-6:** Ahora es el turno de Two Face. Para acabar con él, utilizad la técnica que ya os explicamos anteriormente, que aunque lenta es efectiva.

No dudéis ni un instante a la hora de coger la energía que va cayendo por el escenario.

Contra Super Riddler la estrategia a seguir podría ser de patadas voladoras o de patadas a la cara y al estómago. Ya solamente os quedará enfrentaros contra Riddler. En un último esfuerzo, intentad abatirle mediante patadas en el estómago.







Super Nintendo

# Primal Rade Los Fatalities

Espectáculo 'prehistórico'

### Armadon





- Matanza y Despedazamiento: mantén Y/X/B, presiona abajo, abajo, abajo, abajo, arriba.
- Meditación: mantén Y/X/B/A, presiona avance, abajo, retroceso, avance, avance.

El mes pasado os ofrecimos todos los movimientos de este 'Primal Rage', dejando lo mejor para el final. Nada más y nada menos que los 'Fatalities', los golpes definitivos. Algunos son bastante complicados y no os saldrán a la primera, pero con la práctica contemplaréis los movimientos más

espectaculares del juego.

Por David García

### Blizzard





· Golpe al cerebro: mantén Y/X/A, presiona abajo, abajo, retroceso, arriba, avance.





• K.O. Brutal: mantén Y/X/B/A, presiona abajo, abajo, abajo, abajo, arriba.

### Chaos





• Baño Mortal: mantén Y/X/B/A, presiona abajo, avance, arriba, abajo, avance.

# Diablo





• Incinerador: mantén Y/X/B/A, presiona arriba, retroceso, abajo, abajo, avance.





• Súper fogonazo: mantén X/B/A, presiona avance, avance, avance, avance, avance.

# Sauron



- Comilona: mantén Y/B, presiona abajo, abajo, luego mantén Y/X/B/A, presiona arriba, arriba.
- Carnage: mantén Y/X/B/A, presiona retroceso, avance, retroceso, avance, retroceso.

# Vertigo



- Petrificar: mantén X/A, presiona retroceso, retroceso, retroceso, luego mantén Y/X/B/A, presiona avance, avance.
- Shrink and Eat: mantén X/A, presiona retroceso, retroceso, luego mantén Y/X/B/A, presiona abajo, arriba.

# Talon





- Arrancar el corazón: mantén Y/B/A, presiona avance, abajo, retroceso, arriba, abajo.
- · Desmenuzamiento: mantén Y/A, presiona avance, abajo, retroceso, arriba.

# Primal Rage SUPER NINTENDO

# Te retamos a poner en práctica estos trucos

En un alarde de generosidad y buen hacer, **Time** Warner nos ha hecho llegar hasta tres trucos tres de Primal Rage que, dicen, funcionan a la primera. Los tres son tan onginales, tan alucinantes, que merece la pena probarlos y reintentar, reintentar, reintentar, Tantos intentos. Hombre, al final tienen que salir, pero no veáis la guerra que nos están dando.

# • Cómo jugar al Volley con los hombres:

Para act, ar este truco necesitas empezar una partida a dos jugadores en el escenano de La Caverna, que quede tiempo suficiente en el reloj que no naya empate y que entre los dos jugadores 'voleéis' al humano en cuestión hasta 8 veces consecutivas. Entonces, debes hacer lo siguiente: Atonta a tu rival para quese le acerque un humano. Entonces golpéale y envíale hacia tu rival. Si tu contrano, ya recuperado del golpe, te reenvía al humano, y sois capaces de jugar con él hasta 8 veces seguidas, veréis una red y a un humano haciendo de árbitro.

# · Cómo jugar a los bolos:

Cómo activar el cheat mode: Una partida a dos jugadores, ambos Armadon, en cualquier escenano. Como nacerlo: Los dos 'Armadon' debéis realizar tres 'Spinning Death' simultáneos y consecutivos. Diez humanos harán de bolos y el "Spinning Death' se encargará de 'bolearlos."

# Cómo conseguir que lluevan vacas del cielo:

Cómo activorlo: Una partida a dos jugadores en el escenario de Las Ruinas. Uno de los jugadores debe ser Chaos Cómo hacerlo. Los dos primeros combates quedan en empate y en el tercero se decide la confienda. Debes conseguir que Chaos suelte uno de sus 'Fart of Fury' cuando el segundero marque CERO en pantalla y la partida vaya a muerte súbita. Ya veréis lo que sucede.

# Seaquest SUPER NINTENDO

# Un menú secreto

Empreza una partida y ve directamente al puente de mando presionando el boton SELECT. Una vez allí haz lo propio con los botones L, R, B, A, izquierda, derecha, X, Y, arriba, abajo. Aludnarás con el menú alternativo que verás en pantalla. Para que luego digan que jugar con submanhos es tan complicado...

# PARA TENERLO TODO,

# completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



# BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.

Por sólo 950 950



imenuda participación! Hace muchos años que no nos 'regalábais'

tantos dibujos en sólo un mes. Ya pillines, lo que pasa es que el

premio era como para esforzarse, ¿o no? Pues eso, que vuestros

dibujos nos han dejado alucinados y que ha sido muy difícil

seleccionar 50 'obras de arte' de entre unos cuantos miles de 'ídem'.

En breve, cada uno de los nombres que veis aquí recibirá una

camiseta, una gorra y un cartucho de Killer Instinct.Y el mes que

viene publicaremos los mejores trabajos. Hasta entonces,

# GRACIAS A TODOS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN Y ENHORABUENA A LOS GANADORES.

Ames Pablo Iglesias Leis Alcobendas Adolfo Hdez. Caballero Julian Ortega Lorenzo Ibiza Logroño Juan Asenjo Sevilla Málaga Sandra González Castillo La Coruña Alexandre Buján Raposo Madrid Roberto Duarte Esteban Edgar Madrid Liñeiro San Fernando San Vicente Ismael Saez Castañeir Calpe Antonio Segui Alemán Israel García Anubla Llinars del Valles Cartagena Jorge Zamora Duran Toledo Jesús Villasevil García Granada Jesús Gutiérrez López Inmaculada Viciana V. Roquetas de Mar Castro Urdiales Iñigo Terradillos Yago González Salgado Madrid Madrid Francisco Marín Juan Estelles Lacita Valencia Madrid Arturo Barreno Alcalde Almoanes Juan Berenguer Munera Galapagar Miguel Moreno Hidalgo Lejona Aritza Arriola Saiz Antonio Huang Shu Ondara Valencia

SUPER NES - 3990

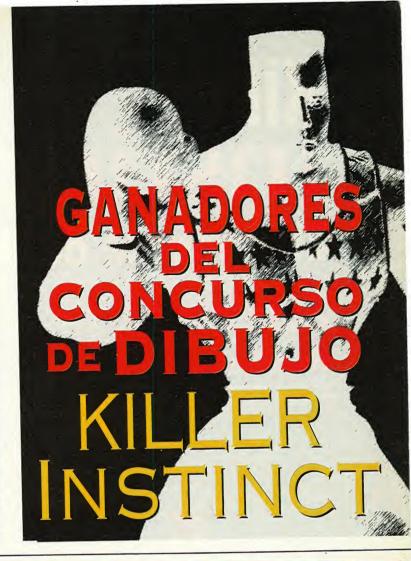
SUPER NES - 4990

SUPER NES - 4990

SUPER NES - 3595

Almeria Vicente Ferrer Soto Villarrobledo S. Almansa Garcia Máximo Arola González Madrid Badajoz José A. Méndez Parra Madrid James Galar Small Mario Bermúdez Glimè Castellón Madrid Raúl Ontiveros del Ama Córdoba Francisco José Bermúdez Valencia Julio Martí Vento Alvaro Carbajosa Sanchez Madrid Fernando Monllor Pérez Alicante Gabriel Fernández Gonzálo Burguillos Madrid Alfonso Giraldes Bermejo Madrid Miguel Calabria Santiago Ortiz Pérez Granada Valencia Luis Fdez. Delgado Jordi Latorre Astort Mataró Córdoba Jose Reigal Criado Zaragoza Laura Pérez Seguer Jordi boch R. Sta. Coloma de Farnes Hospitalet Ricardo Avila Parra Joaquin Calo García Porto do Son Madrid Miguel González Diaz Mallorca Guillermo March Dols Jesús Martínez del Vas Madrid

SUPER NES - 4990



PRECIO

GASTOS ENVIO



TITULOS PEDIDOS

ENVIO POR RGENCIR URGENTE ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO

# Killer Por Javier Abad Instinc

El combate definitivo

Humilliation





# **Screen Blow** $\leftarrow \leftarrow \rightarrow Mp$







# **Super Nintendo**

He aquí el significado de las siglas que encontrarás a lo largo de esta guía de trucos, según la configuración normal del mando:

> MP-Puñetazo medio-Y **QP**-Puñetazo rápido-L **QK**-Patada rápida-R MK-Patada media-B FP-Puñetazo fuerte-X FK-Patada fuerte-A

# Combos

# **Principiante**

 $\leftarrow \rightarrow$  Fp, Fk  $\leftarrow \rightarrow$  Mk  $\leftarrow \rightarrow Q_p, Mk \leftarrow \rightarrow Q_k$  $\leftarrow \rightarrow Fk$ ,  $Qp \leftarrow \rightarrow Fk$ 

### Medio

Salto + Fp, Mk  $\leftarrow \rightarrow$  Fk Salto + Mk,  $Fp \leftarrow \rightarrow Qp$ Salto + Qp, Qk  $\leftarrow \rightarrow$  Qk

### Avanzado

Salto + Mp,  $Fk \rightarrow \leftarrow Mp$ ,  $Fk \leftarrow \rightarrow Mk$  $\leftarrow \rightarrow F_k, M_p \rightarrow \leftarrow M_p, Q_p \leftarrow \rightarrow F_k$  $\leftarrow \rightarrow Fp, Qp \rightarrow \leftarrow Mp, Qp \leftarrow \rightarrow Mk$ 

# Experto

 $\longleftrightarrow$  Qk, Mp  $\to \longleftarrow$  Mp, Fk  $\longleftrightarrow$  Qk  $\longleftrightarrow$  Fk, Qp  $\to$   $\longleftrightarrow$  Mp, Fk  $\longleftrightarrow$  Qp

# **Ultra Combo**

→ ← Qk

**Ultimate Comb** 

# Combos

# **Principiante**

 $\leftarrow \rightarrow M_{\rm p}, F_{\rm p} \rightarrow \rightarrow F_{\rm p}$  $\rightarrow \rightarrow$  Fp, Mk  $\rightarrow \rightarrow$  Qp  $\rightarrow \rightarrow M_{\rm p}, M_{\rm k} \downarrow \downarrow O_{\rm k}$ 

Salto + Qk,  $Qp \rightarrow \rightarrow Qp$ Salto + Fp, Mk ↓ ↓ Mk Salto + Fk, Mp → → Mk

# Avanzado

Salto + Mk,  $Fp \rightarrow \leftarrow Mp, Fp \rightarrow \rightarrow Fp$  $\longleftrightarrow$  Mp, Qp  $\to$   $\longleftrightarrow$  Mp, Mk  $\downarrow \downarrow \downarrow$  Fp  $\rightarrow \rightarrow$  Fp, Fk  $\rightarrow \leftarrow$  Mp, Fp  $\rightarrow \rightarrow$  Mp Experto

 $\swarrow$   $\searrow$  Fk, Fp  $\rightarrow$   $\leftarrow$  Mp, Fp  $\rightarrow$   $\rightarrow$  Qp  $\vee \downarrow \vee \mathsf{Fk}, \mathsf{Qp} \rightarrow \leftarrow \mathsf{Mp}, \mathsf{Qp} \downarrow \downarrow \mathsf{Mp}$ 

Jumilliation → > ↓ ↓ ∠ ← Fk







# Body Grab ←←← Mk

<u>Ultra Combo</u>

**Ultimate Combo** 

 $\downarrow \searrow \rightarrow Fp$   $\searrow \downarrow \lor Qp$ 

# Thunder

# Humilliation ↓↓→ Qk





### Combos

# **Principiante**

 $\leftarrow \rightarrow$  Fp, Mp  $\downarrow \ \ \ \ \rightarrow$  Fk  $\leftarrow \rightarrow$  Qp, Fk  $\rightarrow \ \ \ \ \ \ \ \leftarrow \rightarrow$  Mp, Mk  $\leftarrow \rightarrow$  Fp

### Modio

Salto + Fp, Mk  $\longleftrightarrow$  Fp Salto + Mk,  $\psi$  + Fp  $\to$   $\psi$   $\psi$   $\leftarrow$  Fp Salto + Qk, Qp  $\to$   $\psi$   $\psi$   $\leftarrow$  Fp

Ultra Combo

 $\leftarrow \rightarrow Qp$ 

Ultimate Comb

ATK WD

### Avanzado

Salto + Mp, Fk  $\rightarrow \leftarrow$  Mp, Fk  $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow Fp$   $\longleftrightarrow Qp, Mp \rightarrow \leftarrow Mp, Qp \rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow Mp$  $\longleftrightarrow Fp, Fk \rightarrow \leftarrow Mp, Fk \longleftrightarrow Fp$ 

### Experto

 $S_{alto} + \psi \not \leftarrow F_p, M_p \rightarrow \leftarrow M_p, F_k \rightarrow \psi \psi \leftarrow F_p \rightarrow \psi \psi \leftarrow Q_p, Q_p \rightarrow \leftarrow M_p, Q_p \psi \psi \rightarrow F_k$ 

# Blazing Tomahawk ↓ ∠ ← Fk



# Astérix & Obélix

# Claves y niveles

Temblad romanos, ahora los galos son más poderosos que nunca. Primero, porque disponen de todas las claves. Y segundo, porque aunque no dispusieran de ellas, aún podrían acceder directamente a cualquier fase o subfase del cartucho. Lo único que tienen que hacer es esperar a que aparezca el logo de Infogrames y una vez allí presionar IZOUIERDA, R, DERECHA, L, X, A.





# Killer Instinct

CD KILLER CUTS

# Una canción más

Como lo oís. En el CD que incluye el cartucho de 'Killer Instinct' no hay 15 melodías. Repetimos, no hay 15 canciones: ¡hay 16! Que cómo escucha uno la melodía extra. Fácil. Ve directamente al dígito 30 de tu CD y aguarda tranquilo.¡Toma música por el morro!

# Power Rangers: The Movie SUPER NINTENDO

# Super trajes desde el principio

En la pantalla de presentación: arriba, abajo, izquierda, derecha, X, B, Y, A y START. Si las letras del logo del juego cambian a color azul es que el código ha funcionado. Haz la prueba y a jugar. ¿Lleva tu héroe súper.traje? Pues a dar caña.

# Tj Combo

# **Humilliation** ↓↓ Qp





# Screen Punch ↓>> Fk







# Combos

# **Principiante**

- $\longleftrightarrow$  Mp  $\longleftrightarrow$  Mp
- $\rightarrow \leftarrow Qp \leftarrow \rightarrow Fk$
- $\leftarrow \rightarrow Mp \leftarrow \rightarrow Fk$

### Medio

- Salto + Qk, Qp ←→ Mp
- Salto + Fp, Mk  $\leftarrow \rightarrow$  Fk
- Salto + Mp, Fk  $\longleftrightarrow$  Qp

# Avanzado

- Salto + Qk, Qp  $\rightarrow \leftarrow$  Qp, Qp  $\leftarrow \rightarrow$  Fk
- $\longleftrightarrow$  Mp, Fk  $\to$   $\leftarrow$  Qp, Mk  $\leftarrow$   $\to$  Fk
- $\leftarrow \rightarrow$  Fk, Mk  $\rightarrow \leftarrow$  Qp, Mk  $\leftarrow \rightarrow$  Fk

# Experto

- $\longleftrightarrow$  Mp, Fk  $\to$   $\longleftrightarrow$  Qp, Mk  $\to$   $\longleftrightarrow$  Qp, Mk  $\longleftrightarrow$  F
- $\longleftrightarrow$  Mp, Fk  $\to$   $\longleftrightarrow$  Qp, Fk  $\longleftrightarrow$  Mp

# Ultra Combo

 $\rightarrow \leftarrow F_{\mathbb{P}}$ 

# **Ultimate Combo**

VK C MK

# Trucos

# Colores

ás que un truco, una curiosidad... pero por si se os había pasado. Para cambiar el color de vuestro luchador, basta con que presionéis arriba y abajo en el botón direccional durante la pantalla de selección de personaje.



# **Escenarios**

# Recuperación

# Random Select

# d al modo 2 jugadores, seleccionad personaje y, sin cogerlo, presionad arriba+Y al mismo tiempo en los dos mandos hasta que aparezca la pantalla de Versus.

ara conseguir jugar en esta preciosidad de escenario, tenéis que repetir la misma operación que en la mazmorra, pero esta vez presionando abajo+B.

Si queréis manteneros con vida unos segundos más, girad el botón direccional rápidamente cuando la pantalla se ponga roja y recuperaréis un poco de energía.

ara que sea la computadora la que escoja luchador aleatoriamente en vez de vosotros, presionad arriba+Start en la pantalla de selección de personaje.

### Mazmorra











# Pantalla de Versus

hí van tres trucos que tenéis que hacer desde la pantalla de Versus:

• Easy Combo Breaker: Para que los combo breakers salgan más fácil, presionad abajo+Start (oiréis una voz si el truco ha salido bien).

• Ir directamente a la pantalla de opciones: Para

viajar directamente desde la pantalla de Vs hasta la de opciones, presionad abajo+Select.

• Modo Turbo: Si os sentís capaces de ganar el torneo a una velocidad exagerada, presionad al mismo tiempo derecha y los tres botones de puñetazo (L, X e Y normalmente). También podéis hacerlo en los dos mandos para jugar a turbovelocidad en los combates de dos jugadores.

# Cómo cogerlo





Para poder jugar con Eyedol, elegid a Cinder y presionad derecha+ L, R, X, B, Y A en la pantalla de Versus.

# Sus mejores golpes



 $\leftarrow \rightarrow Fp$ 



Fireball

**↓ →** Puñetazo



**Foot Stomp** 

← Mp



Forward Jump

Combos

**Head Charge** 



→ Ok

 $\downarrow$  + Fk, Qp  $\leftarrow \rightarrow$  Fp  $\downarrow$  + Fk, Mk  $\leftarrow$  > Qp  $\longleftrightarrow$  Qk, Qp  $\longleftrightarrow$  Qp

 $\leftrightarrow$  Qp

 $\leftrightarrow$  Qk, Fk  $\leftrightarrow$  Fp  $\longleftrightarrow$  Qp, Fp  $\longleftrightarrow$  Qp, Fp  $\leftarrow$ + Mp,  $\leftarrow$   $\rightarrow$  Qp Mk,  $\leftarrow$   $\rightarrow$  Fp

←→ Mk o Fk

# Batman And Robin SUPER NINTENDO

### Batclaves

Sobra deciros algo como intruducción a este truco porque como observaréis es bastante largo. Así que manos a la obra y atención.

### Para ir a POISON IVY:

VERDE ROJO VERDE VERDÉ ROIO ROJO **VERDE** 

# Para ir a FOWL PLAY:

ROIO VERDE ROJO **VERDE** 

# Para ir a CAT LEVEL:

ROIO **VERDE** VERDE ROIO **VERDE** 

# Para ir a GAUNLET LEVEL:

AZUL VERDE

**AZUL** AZUL AZUL





<u>La compañía española ha alcanzado un acuerdo</u> con la firma alemana Laguna

# Spaco, de nuevo al ataque

Spaco S.A, la firma que todos ligaréis a la consola NES, se había tomado el 95 como un año tranquilo. Había lanzado unos cuantos cartuchos de Super Nintendo y se había planteado atrevidos planes que incluían además la distribución de juegos para PC. Pero hete aquí que el 95 no va a ser tan tranquilo como parecía. La compañía española acaba de firmar un acuerdo con el gigante alemán Laguna que, sin duda, le comportará pingües beneficios.

A través del citado acuerdo, Spaco se ha hecho con los derechos de distribución en exclusiva para España de todas las licencias para Super Nintendo y Game Boy que en estos momentos posee la firma alemana. A saber: Capcom, Activision y Sunsoft.

Spaco se asegura asimismo que cualquier otra compañía que pase a engrosar la nómina de Laguna, aparecerá en España bajo el logo de la firma española.

La operación Laguna, que se rubricó en un tiempo récord, pone de nuevo a Spaco en la brecha del software en España. Algunos de los lanzamientos que la compañía española tiene previsto hacer en breve así lo confirman. Para que os hagáis una idea, en las próximas semanas saldrán de su almacén títulos como 'MegaMan X2' y 'Me-

r Nintendo y se había más e rega necluían además e trega day l.C. Pero hete aquí que el 95 todas erecía. La compañía terdo con el gigante alemán rtará pingües beneficios.

gaMan VII' para la Super, 'MegaMan 4' para Game Boy y 'Mickie & Minnie' para Super, todos ellos de Capcom. Y un poco más tarde está previsto el lanzamiento de 'Mechwarrior 3050', un producto de Activision del que el mes pasado hablamos en las noticias.

En otro orden de cosas, en la entradilla hemos citado que seguramente muchos ligaréis a **Spaco** con el mundo de la **NES**. Y no os faltará razón. La compañía española es distribuidora en exclusiva de la consola de 8 bits y continúa a la postre lanzando cartuchos e incluso reponiendo material para esta máquina.

De hecho, y esto es todo un notición para los usuarios NES, Spaco va a volver a jugar

en NES a finales de noviembre. Será con un titulazo de la talla de 'Tetris 2' y será además con la reedición de las dos últimas entregas de 'Super Mario' en 8 bits: la segunda y la tercera. Ambas estaban agotadas en todas las tiendas.





Las primeras cifras oficiales sobre el lanzamiento de la versión SNES de 'Killer Instinct' no pueden ser más optimistas. Según la empresa Asesores 2.000, se vendieron 12.000 unidades de 'KI' en las primeras semanas de vida y es posible que para cuando leáis estas líneas haya más de 21.000 cartuchos en la calle. El objetivo de la multinacional japonesa pasa por alcanzar las 65.000 unidades, lo que supone una facturación de 850 millones de pesetas.

Nintendo ha optado por reducir el precio de su Virtual Boy en los Estados Unidos tras la primera toma de contacto del mercado yanqui con el VB. Ahora es posible encontrar una de estas máquinas de 32 bits por 159,95 dólares, es decir 20 dólares menos que al principio. Nintendo ha atribuido esta bajada de precio a la mejor paridad existente en el cambio dólar-yen.

Warner Bros Interactive y Acclaim han firmado un acuerdo para publicar software interactivo basado en los filmes que el estudio de Hollywood tiene ahora mismo en cartera. Este acuerdo no hace más que sellar las buenas relaciones existentes entre ambas empresas. Relaciones que se han encargado de demostrar los juegos 'Batman Forever' y 'Looney Tunes' o el empleo de la tecnología Motion Capture por parte de la compañía de cine.

<u>La ley germana prohíbe</u> sus niveles de violencia

# Instinct' no llegarán 'MK3' y 'Killer a Alemania

cho de Acclaim en versión SNES, y 'Killer ra la 16 bits han sufrido la rigidez de una legislación que no lleva muy bien el combinado lucha y violencia en los videojuegos. Más aún si, como últimamente, la moda pa-Dos de los lanzamientos más potentes del año no verán la luz, al menos oficialmente, en Alemania. 'Mortal Kombat 3', el cartu-Instinct', la pasada de Rare y Nintendo pasa por incluir sangre en los combates.

de violencia. En esa lista, hay a su vez dos categorías. Una que aplica los criterios de stock si la orden llega tarde. Es el caso de este tipo de juegos en función de su carga venta por edades y además prohíbe la publicidad de estos productos; y otra que impide el lanzamiento e incluso requisa el Según informaciones del semanario CTW, existe una especie de lista negra en la que las autoridades germanas incluyen Killer Instinct y Mortal Kombat 3.

ce muy preocupada por este mazazo. Los hi's Island: Super Mario World 2', cartucho nipones se han conformado con variar la lista de objetivos y colocar primero a 'Yosdel que esperan vender más de 300.000 unidades. Además, han incluido el anhelazamientos de este mes, para, de esta mane-Dice el semanario que Nintendo no paredo 'Secret of Evermore' en la lista de lanra, contrarrestar el lanzamiento de 'KI'.

En todo caso, parece difícil que los alemanes no jueguen con estas dos joyas. Bastará con pedir los cartuchos a Estados Unidos o a Austria por correo.

El gigante americano 'crece' en calidad

# Entertainment y Sculptured Software Acclaim adquiere Probe

El penúltimo movimiento empresarial de Acclaim ha dejado boquiabierto al mundo del software.

la adquisición de dos de los grupos de programación más <u>La multinacional americana hizo oficial el 10 de octubre</u> grandes y mejor considerados: Probe Ent. y Sculptured Software. Ahora no va a haber quien le tosa a Acclaim.



el director de Probe, a la iz-Fergus McGovern



ge Metos, presidente de Sculptured, está a punto de nacer una fuerza sin parangón en Para Robert Holmes, presidente de Aclaim, estas adquisiciones han hecho crecer dad en diseño como en aplicaciones de alta ponibles. Para Fergus McGovern, director de Probe, se ha consumado una unión ganadora en todos los aspectos. Y para Georla compañía tanto en términos de creativiecnología o cantidad de herramientas disel mundo del entretenimiento interactivo.

por lo visto, lo de complementarse está más y de esa manera. Se ve que en el mundo del software también la unión hace la fuerza y, Nunca una adquisición de este calibre haoía contentado a todas las partes por igual de moda que nunca.

La estrategia empresarial es de la que hacen época y además está perfectamente es-

nnovaciones tecnológicas que ahora han sistemas de desarrollo en 3D, técnicas de Sculptured son responsables de numerosas compresión de vídeo, estaciones 3D, aslas contar con 250 nuevas personas (las plantillas de ambos grupos absorbidos) encaído en manos de la compañía americana: tudiada. Veréis, a Acclaim le viene de perre programadores, diseñadores gráficos, músicos e ingenieros. Es decir, potencial humano. Y, no olvidemos que Probe y semblers, herramientas de diseño...

drán contar con la experiencia, pericia y nivel económico de Acclaim en tareas de marketing y circuito de distribución, lo que no es poco. Y por otro, tendrán acceso a las icencias más explosivas del momento, casi Pero, ¿en qué medida les favorece la abe, sin duda. Por un lado, ambos grupos posorción a Probe y Sculptured? En bastancodas en manos de Acclaim.

del desarrollo: Iguana Software, autores del increíble 'NBA JAM'. ¿Cuál será el quien le tosa en un tiempecito, más aun considerando que hace nada que se hiciecon con otro de los grupos grandes en esto Lo dicho, que a Acclaim no va a haber próximo golpe maestro de Acclaim?

Hay que echar la culpa de ello a las 490.000 unidades que se han vendido de mente ha pasado de facturar 4,5 milloas en Alemania en un 300 %. Exactanes de marcos a cerca de 18,5 millones. Infogrames ha aumentado sus ven-Los Pitufos' y las 150.000 de 'Obélix'.

demasiadas divisiones! Si es que había

# Warner Interactive Interactive Europa v Time Warner Fusión entre

cacidad de operación en los mercados más ve Europa han decidido unir fuerzas cara a consolidarse como gran compañía con caexóticos. Ya sabéis, Europa, Europa del Es-Warner Interactive, parte de Warner Music International, y Time Warner Interactite, África y América Latina.

sas fusionadas. Asimismo, TWI publicará lade y la división de juegos de arcade de Ti-Adams, se encargará del producto de las divisiones de Time Warner, incluida la de tacto con los desarrolladores europeos que uvieran relación con alguna de las empreel software desarrollado por las compañías afiliadas en los EE.UU.: Inscape, Accodesde las oficinas de Warner en Londres y sic International. Dirigida por Tony música, y continuará manteniendo el conbre de Time Warner Interactive, operará utilizará la infraestructura de Warner Mu-La nueva compañía, que retendrá el nomme Warner Interactive.

Algunos de los próximos lanzamientos de hers, 'Primal Rage' para consolas de nueva esta empresa serán 'Z', de los Bitmap Brotgeneración y 'Sensible World of Soccer'.



# Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

# ISUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un de descuento

Paga 3,360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas. Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN

para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)



Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o. si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

Por favor, llama de 9 a 14,30h. u de 16 a 18,30h.

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.



SUPER MARIO WORLD 2. EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.